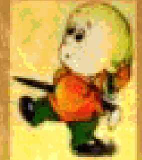

游·戏·杀·手·训·练·营
流行版
方杖 编著
电脑游戏
攻
略秘技
攻
GAME WORLD
III
中国物价出版社

GAME WORLD

流行游戏通关绝技

精品游戏导购指南



通关杀手　斩将无敌



闯关族游戏虫的超级神秘天书



责任编辑／王　群
装帧设计／蒋　宏
策　　划／麦　克

ISBN 7-80070-875-6/Z·25　定价：18.00元

方杖手记

嗨！大家好！我是方杖，还记得我吗？自从离开《电脑爱好者》娱乐天地版以后，已经很久没跟大家见面了，现在能在这里同众多曾经关心过方杖、支持过方杖、爱护过方杖，帮助过方杖的玩友们共同探讨游戏的话题，方杖实在是激动得——呜……

见鬼！怎么1998年上半年的游戏这么少，哪里够方杖玩的！也许是1997年圣诞节前后出得太多了，好不容易盼来个暴雪的超级大片《星际争霸》，可有些玩友并不买它的账。相对而言，1998年上半年的中文游戏显然要多于国外的游戏，虽然其中有些可以称为精品，但大部分在游戏内容和形式上也没有什么突破。不过，方杖还是精心挑选了1998年游戏中的新品佳作（矬子里拔将军?^_^），在这里奉献给大家。

方杖在此书中收录的攻略，不少可都是超级玩家们呕心沥血之作哦（说实话，方杖看着眼泪都流下来了），精彩之极，希望能给诸位玩友在打关时助上一臂之力（其实哪个攻略也不如"整人专家"来得爽哉，哈哈）。

秘技同样也是十分精彩，可为玩友通关锦上添花。注意看，有几条可是方杖的独家绝学——真正的超必杀，只告诉你，千万别外传哦。

最后的那篇小文章是方杖处理电脑游戏技术上故障的经验之谈，方杖玩游戏虽算不上高手，但对解决电脑游戏的疑难杂症，还是有"五六把刷子"的。看看吧，也许会对你解决某些游戏故障有所启发。

在本书的所有游戏中，方杖并没有将每个游戏的配置都写出来——什么？我可没偷懒——现在的游戏配置真不好说，电脑本身的配置就很复杂，已经不仅仅是说说CPU和内存就能解决问题的。

方杖废了这么多的话，也该STOP了，不过方杖还是奉劝各位：游戏毕竟是游戏，不要在游戏上花费更多的精力，玩物不可丧志哦。

BYE-BYE^_^

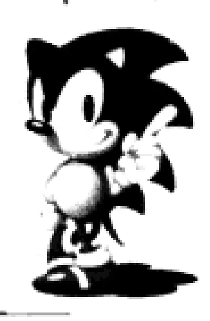
方杖在这里要特别感谢为本书编写部分文章、提供资料及协助方杖工作的深圳的**程鸿**、北京的**陶楠**、**王岳**、**王钊**、 **安家鹏**、 **孟可**、**刘佳**、**郑欧漫**、**李锐**、**初媛媛**等众多热心朋友。

目 录

方杖手记

'98新品游戏攻略

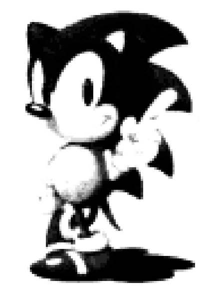
游
戏
杀
手
训
练
营



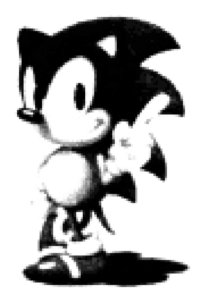
目 录

经典游戏回顾

秘技集中营



目 录



目 录



'98 新品游戏攻略

星际争霸　★

□□评价：

经过一再地跳票，《星际争霸》终于上市了!!! 秉承 Blizzard 一贯的优秀品质，《星际争霸》将即时战略游戏又推上了一个新的高峰。其精美的画面、恰当的配乐、严谨的系统，无一不令方杖对历史并不久、但名气却不小的 Blizzard 公司由衷地佩服。不过有些玩友也表示不是十分满意，也许是当初期待过高的缘故吧。但愿“暴雪”的下一个作品能够让所有的玩家心服口服。

快捷键

[F10 or Alt + M] 游戏菜单；

[F1 or Alt + H] 游戏帮助；

[Alt + S] 存储游戏；

[Alt + L] 读取游戏；

[Alt + O] 游戏设定；

[+] 加快游戏速度；

[-] 减慢游戏速度；

[Alt + X or Ctrl + X] 退出游戏；

[Alt + Q or Ctrl + Q] 退出任务；

[Ctrl + M] 关闭音乐；

[Ctrl + S] 关闭效果音；

[Ctrl + 数字键] 设置编组；

[数字键] 选择设置的编组；

[两次键入相同的数字键] 将所选编组显示在屏幕正中；

[Ctrl + 选择单位] 选中主屏幕上所有的这类单位；

[Shift + 选择单位] 从目前的选择中添加或去除此单位；

[Shift + F2，F3，F4] 存储当前位置；

[F2，F3，F4] 显示当前位置；

[Alt + C or Ctrl + C] 使所选单位位置居中。

Terran 族

部族分析

选择 Terran 族这种类似人类的种族，由于玩起来难度较低，是玩家最易上手的选择。它的建筑物名称和图案基本都是为人所熟悉的，如指挥中心(Command Center)、兵营（Barracks)，而且其大多数建筑物都可以移动，这是另两个种族所不具备的。总的来说，Terran 族的地面部队实力一般，但是一群围攻坦克（Siege Tank）攻击（Siege）时，炮火齐鸣，威力还是相当可观的，只不过没有防空能力。Terran 族的最强者莫过于巡洋舰了（Battle Cruiser)，其不但攻击力强大、装甲奇厚之外，还有威力骇人的 Yamato 炮，对于有些敌方的建筑可一炮干掉，但其恢复能量的时间较长。Terran 族的机械化部队和各种建筑物在损坏后都可以得到修复，但要耗费资源。此外，Terran 族的整体防御能力可以说是最强的，只需将几个士兵放入掩体中（Bunker)，就可以抵挡大量的敌人，而且可以进行修复。

陆战队（Marine）和火焰兵（Firebat）的 Stim Pack 能力，每使用一次，牺牲半数的生命值，换来更快的速度和射击频率。开发单位：研究院（Academy)。

幽灵（Ghost）有三种特殊能力：隐身（Personal Cloak）能力——使敌人暂时无法发现，但不能躲过有探测能力（Detector）的装置，如 Zerg 族的 Spore 和 Protoss 族的 Photon Cannon 等；锁定（Lockdown）能力——使机械类部队暂时瘫痪，任凭破坏；核攻击（Nuclear Strike）能力——设定核弹攻击的目标。

科学船（Science Vessel）也有三项特殊能力：防御体（Defensive Matrix）——提升受用对象的防护能力；电磁波（EMPShockwave）——针对 Protoss 族的装甲，一次摧毁一个单位的全部装甲，它还能一次释放对象的全部能量；辐射（Irradiate）——对有机体生命，快速消耗它的生命值，直到死亡。后两项能力的开发单位：科技工厂。

在对付 Zerg 族时，由于对方的防空能力较差，可利用各种空中力量对其实施毁灭性的打击，尤其是多多利用巡洋舰的强大威力。

在对付 Protoss 族时，由于对方空中和地面力量比较均衡，应进行大规模的立体作战，充分发挥各兵种的优势，但要小心 Templar 的射线风暴，可以用一个小兵去引诱 Templar。

在对付本族的军队时，务必要带上有探测能力的战斗单位，以防隐身侦察机（Wraith）。

攻略秘技

入门：建设营地

任务：建设3个补给站（Supply Depot）；建设一个提炼厂（Refinery）；收集100单位能源（Vespene Gas）。

提示：作为入门，这关十分简单，地图上分散着一些Zerg族的初级战士Zergling，随便杀几个玩玩，练练手，你可以熟悉一下游戏的界面。

1 荒 原

任务：找到Raynor；建设一个兵营（Barracks）；训练10个陆战队员（Marine）。找到Raynor后的新任务：Raynor必须存活。

提示：沿着公路走到对岸，就能找到Jim Raynor，注意他的安全，到达地图下方就可以开始建设基地了。此时，敌人数量较少，你可以在Raynor的带领下消灭它们，也可以让Raynor在路口安放几个蜘蛛雷（Spider Mines），以熟悉这种武器的作用。

2 死水基地

任务：消灭异形军队；Raynor必须存活。

提示：在你的基地的上方有小股的Zerg族的军队，消灭它们继续向上，会发现待援的基地。Zerg的孵化巢位于地图右上角，摧毁它！

资源位置：这一关的资源应是绰绰有余，除了原有的，左上方和右下方各有少量资源。

3 危险的联盟

任务：存活30分钟不被消灭。

提示：这一关我方被Zerg族的军队层层包围，应将所有力量投入防守。敌人主要从右路进攻，应在右边的路口修建几个掩体，并放置陆战队员（Marine）及喷火兵（Firebat），虽说士兵的作战能力并不强，但在掩体中可是威风八面，在此基础上，还可用兀鹰战车（Vulture）放置一些蜘蛛雷。在防守敌人地面进攻的同时，还应建造一些导弹塔（Missile Turret），以防空中袭击。当然，左路的防守也是必不可少的。在最后的几分钟里，敌人会发起潮水般的进攻，相信你的防守会滴水不漏的！

资源位置：由于此关只需坚守即可，所以本方基地内的能源应足以应付

敌人的进攻。

4　秘密装置

任务：从联邦网络处取回数据盘（Data Disk）；Raynor 必须存活。

提示：切记不可莽撞从事，一定要步步为营，逐个打开机关，最后将位于地图深处的数据盘取回。行进途中要注意墙上及地面上的防御装置。行进路线：先去地图中右方的信号点（Terran Beacon），传至 5 号地区，打开旁边的机关后再回到 6 号地区，然后直奔地图上方的黄色信号点（注意沿途的防御系统，可以将它们一一关闭），传到 1 号地区后再向前行进，进入一秘密基地，走到白色信号点上即可。

5　革　命

任务：护送 Kerrigan 至 Antiga 的指挥中心；防御 Antiga 的反抗；Raynor 和 Kerrigan 必须存活。

提示：首先应与女指挥官 Kerrigan 取得联系，随后占领右方的基地，即可展开建设，最好在积蓄力量的同时，建造一些导弹塔及掩体，以防不测。最后利用侦察机（Wraith）的隐身（Cloaking Field）能力，掩护运输舰（Dropship）携带你的军队在敌人基地的薄弱地带登陆，如有可能，可以在敌人的领地里大搞建设，最后将敌人全部歼灭。

资源位置：地图右上方有大量资源，若还嫌不够，右下方还有一些，不过敌人也不会放弃这片资源的。

6　诺拉德二号

任务：保护巡洋舰诺拉德二号（Norad II）；护送 Ranyor 和两艘太空船（Dropship）至诺拉德二号处。

提示：及时修复诺拉德二号和掩体，将步兵进驻掩体，工程兵（SCV）在一旁随时修复。由于敌人对诺拉德二号的进攻并不强烈，所以可将精力集中在我方力量的发展上。在积蓄相当实力后，可大举进攻，打开一条道路来，若强攻不行，可取道下方避其锋芒，定可成功！

资源位置：本方基地里的资源可能不太够用，别急，向上探索即可发现新大陆。

7　王　牌

任务：将 PSI 发射器送至敌军基地；Kerrigan 必须存活。

提示：开始时立即将 Kerrigan 和其余士兵撤回下方基地，在上方两处路

口修建掩体和导弹塔，抵御敌军的侵扰。这一关我方可以建造围攻坦克(Siege Tank)，应充分利用其升级后具有的围攻能力，进行防守，不过它不能防空，近距离作战能力也很差，所以还要建造一些导弹塔并部署部分士兵协同作战。占领基地右方的资源后要加紧开采，尽快建立起一支由一队围攻坦克和士兵组成的混合部队对敌人展开攻势，并带上一艘科学船（Science Vessel）以防敌人的隐身部队。最后将 PSI 送至信号点（Terran Beacon）即可。

资源位置：左下方基地有一定数量的资源，在开采的同时，应尽快占领右方的能源，但要小心敌人对右方的偷袭。

8 重大行动

任务：摧毁联邦军队；Duke 必须存活。

提示：迅速将建筑物与人员送到对岸，在路口处修建各种防御设施，并利用围攻坦克的强大威力保护好基地，同时要小心敌人的小股空中力量 。建造一队围攻坦克，在侦察机的空中掩护下，迅速占领左上方敌人基地，然后再次集结毁灭性的力量，将右方的强大敌人一举消灭。这一关可以利用 Duke 的巡洋舰上装备的 Yamato 炮射程远的优势，将小股敌人逐一消灭。

资源位置：此关资源充裕，对岸的资源足够组建一定数量的军队。此外，地图中右方及左上方敌人的领地中均有大量的资源，占领它们，敌人便无足够的资源与你抗衡了。

9 新盖茨堡

任务：摧毁 Protoss 族的军队；不可摧毁 Zerg 族建筑物；Kerrigan 必须存活。

提示：要保证不摧毁 Zerg 族的建筑从而免受它们骚扰，只需在四周的路口布置一些防御设施即可。由于 Protoss 族的军队只会从右下方的路口进攻，所以在这里要集结大量的兵力加强防守。这一关可以大规模建造巡洋舰(Battle Cruiser)，若资源不够的话，左下方还有大量资源可供利用。集结一队巡洋舰及一队围攻坦克，在地空力量的协同作战下，摧毁 Protoss 族的基地易如反掌。不过在你摧毁 Protoss 族的同时，Zerg 族的军队会进行大规模的进攻，务必小心。

资源位置：这一关四周虽有许多资源，但只有基地内部和左下方的可供利用，注意节约哦。

10 重　击

任务：摧毁离子炮；Raynor 必须存活。

提示：这关敌人十分强大，而且会使用 Ghost 进行核打击，所以在防御时应注意层次，实施立体防御，基地外部也要部署一些防御力量，以防敌人的核打击。若被核弹头锁定，应迅速撤离红点处。打好基础后，要迅速积蓄进攻力量，还应以巡洋舰和围攻坦克为主攻力量，可适当配备一些速度快的部队，在进攻时别忘了带上一些科学船，以提高探索能力。将沿途的敌军消灭干净后，可直接用大量巡洋舰强攻最上方的 Ion Cannon，相信不成问题。历经千辛万苦的您就可以欣赏到 Terran 族的通关画面了（注意：这一关基地空间狭小，要充分利用)!

资源位置：初期，基地内的资源足够用。到后期，必须占领地图中部的资源，以备总攻。

Zerg 族

部族分析

Zerg 族这种类似爬虫、异形的种族，它们是通过不断的孵化、变形来壮大实力的。一种称为“Creep”的物质是它们发展的基础，只有地面上覆盖着“Creep”，Zerg 族才能在上面进行“建设”。当然，其它种族是无法在“Creep”上面建设的。其各种生物都是由生活在孵化巢（Hatchary）周围的幼虫（Larva）变异形成的；其各种建筑则是由雄蜂（Drone）变异形成的，其建设完成之后便销声匿迹了。由于是纯粹的生物，受到伤害后，它们无法得到快速修复，但是随着时间的推移，它们都能慢慢地得到恢复。Zerg 族拥有最强大的地面部队 Ultralisk，近距离攻击凶猛无比。但是致命的弱点都是毫无防空能力，所以在进攻时一定要带上相当数量的防空力量。它的空中力量守护者（Guardian）的射程超过了各族防空设施的射程。

女王（Queen）有四项特殊能力：感染（Infest Terran Command Center）——俘获 Terran 族的受到相当破坏的指挥中心；寄生虫（Parasite）——被寄生的单位即刻变成了你的侦察兵，但不归你控制；孵化炸弹（Spawn Broodings）——射入敌体内后，即刻吞噬敌人，并孵化出两个 Zergling；诱捕（Ensnare）——使被施用对象移动速度和防护下降。后两种能力的开发单位：女王之巢（Queen’s Nest)。类似蜈蚣的 Defiler 有两项特殊能力：黑云（Dark Storm）——使黑云覆盖下的有机生命体力下降；瘟疫（Plague）——使感染者的体力下降至最低。开发单位：Defiler Mound。此外，Defiler 还可以利用基本能力 Consume，吸取本方战士的体力，被吸取者即刻死亡（注意：要小心

使用，千万别把体力满值的战士给害死）。

此外，除了 Ultralisk，其余的 Zerg 族的地面部队均有一项其它两族所不具备的特殊能力，即钻地（Burrow）。在你的战士体力不足时，可以钻入地下慢慢等待而不被敌人发现（注意：钻地逃不过有探测能力的单位）；也可将你的部队神不知鬼不觉地集结到敌人基地周围，等待时机成熟大举进攻。

在对付 Terran 族时，要小心对方的空中力量，可适当繁殖一些自杀飞机（Scourge），还应充分利用女王的特殊能力孵化炸弹，会收到一定的效果。

在对付 Protoss 族时，Defiler 的特殊能力 Plague 必不可少，Ultralisk 也是攻坚的利器，但要小心对方的强大部队 Archon，它会给你造成极大的损失。

在对付本族军队时，应小心 Defiler 的特殊能力 Plague 和 Queen 的特殊能力 Spawn Broodings。

攻略秘技

1 废墟之中

任务：创造一个产卵池（Spawning pool）；创造一个 Hydralisk 穴；保护幼小的茧。

提示：年幼的茧位于 Zerg 族信号点（Zerg Beacon）的中心处。多多孵化雄蜂（Drone），加快采集资源的速度，利用 Zergling 一次孵化出两个的优势，并配上 Hydralisk，利用“虫海战术”先从右方的小股 Terran 军队下手，将敌人的前沿阵地敲掉，再进攻位于右上方的 Terran 的主基地。

资源位置：基地内部的资源足够用，若想开始就占领上方的资源的话，反而会引火烧身。

2 外 出

任务：护送年幼的茧至信号点。

提示：Protoss 族的防御十分严密，在路口处部署了许多防御单位，但这些并不能阻挡你的前进。消灭掉四周的零星敌人后，应先将地图中部敌军的时空门（Gateway）干掉，以除后顾之忧，之后要积蓄兵力，再次利用“虫海战术”强行突入地图左下方的敌人主基地，切断它们的资源，最后将幼茧送到信号点即可。

资源位置：这一关只有两块资源，一块是你的，另外一块被敌人占有。不要怕资源短缺，只要好好利用，还是绰绰有余的。

3 新的领地

任务：保护脆弱的茧；消灭所有的 Terran 军队。

提示：这关开始资源较少，应尽早占领上方的资源，在两处基地安置一些 Hydralisk 巡逻，并在路口和必经之路造几个 Creep Colony，协同作战。进攻时应派遣大量的 Mutalisk 进行围剿，实行各个击破，同时考虑其对空攻击力较差的弱点，还应辅以一定数量的 Hydralisk 进行支援。

资源位置：能否占领地图中部的资源是本关成功的关键。

4 部族的代表

任务：保护茧直至它孵化。Kerrigan 重生后的新任务：摧毁或感染 Raynor 所在的指挥中心；Kerrigan 必须存活。

提示：这关 Terran 基地在地图右上方和底部，敌军会不断来回运送兵力，可利用女王多往敌太空船上喷射寄生虫，你就可以观察到敌人的动态了，同时也可利用女王的特殊能力孵化炸弹，在敌人射程之外给它们一个"惊喜"。在基地右下方驻兵，并造防御设施。尽快升级孵化巢，升级出领主（Overlord）的运输功能，占领地图中部的资源，加快开采速度。以 Mutalisk 为进攻主力，从地图左上方向下，轮番攻击，摧毁此地的设施，在 Terran 的指挥中心还剩四五百点生命时，可让女王将之感染过来，这里生产的士兵威力强大，很适合对付敌人的各种建筑。Raynor 所在的指挥中心周围的炮塔是很好的试验对象。

资源位置：地图中部有一些资源，但不要着急占领，待你兵强马壮时再占领也不迟。

5 亚美利加号

任务：Kerrigan 行进至超级计算机处；Kerrigan 必须存活。

提示：这关一定要小心为上。刚进入第一道门，就会引发墙壁上的机关，一定要迅速干掉这两门机关炮，还要捎带上二层的敌兵。之后向左上前进，消灭几个守门的士兵后，即可到达 Terran 族的信号点并发现超级计算机的位置，继续沿着道路前进，但要注意二层的敌兵。穿过几道门，即可到达地图中部最靠右的地方，接着上到二层，前方地面隐藏着六个炮塔，此时一定要谨慎从事，不要着急，各个击破，实在不行，可以后撤补充体力。一切搞定后，前方会发现我方的几个 Zergling 被囚禁着，先不要着急，继续向前打开监狱的开关再行救援。补充兵力后继续向里走（小心地面上的机关），到达一个四门大开的小屋，全体进入。啊！不好，是个陷阱，快点突围！经过一番恶战，终将敌人歼灭并发现两个信号点，走到信号点上打开下方的大门。一路掩杀过去，利用蓝色信号点将你的军队传送至地图中间偏左的地方。继续向

下，终于看到一个白色信号点，冲过 Terran 族的 Ghost 和地面导弹塔的防守，就会到达胜利的彼岸。

6　隐形的 Templar

任务：消灭进犯的 Protoss 的军队；Kerrigan 必须存活。在消灭了 Protoss 的军队后的新任务：让 Kerrigan 与 Tassadar 单挑。

提示：Protoss 的主基地在地图右下方，尽快占领基地右方的另一处资源，加快发展速度。小心中右部敌人的进袭，接下来对付左下方的小股敌人。用空中守护者摧毁 Protoss 族的防御设施，不过它不能对付空中目标，因此需要 Mutalisk 的保护。至于新任务，只要将 Kerrigan 单独运送到地图中央的岩石上，Tassadar 简直不堪一击（注意：本关我方可以将 Mutalisk 进化到 Guardian，但要调整好这两者的比例关系）。

资源位置：基地右方的资源无人占领，地图右上方和中间靠右的地方也各有一块资源，但均有敌军守护，占领时要谨慎从事。

7　淘　汰

任务：清除每一个 Garm Brood 部族的残存者。

提示：开始时先夺取路口处的资源，在右侧建几处防御工事，以对付地面部队为主。聚集了第一批部队后，即可强攻左侧的敌基地，敌人一段时间内会不断从上方增援，多造 Mutalisk，拼杀一阵就过去了。继续守住上方，发展出守护者后，即可派它们敲掉左上方的一排防御。接下来进攻右上方的基地。此时敌人的骚扰也集中于右路，以部分的守护者摧毁地面建筑，主力 Mutalisk 负责空中。后方要驻留相当兵力来回巡逻，防止敌人反扑。之后，先清除外围，再自右向左扫荡过去。这时，后方兵力可全部调上，一举击溃敌人。

资源位置：这一关的资源一开始均在敌人的控制之下，除了眼前的一块必须占领外，其余的要量力而行。

8　以牙还牙

任务：摧毁 Protoss 的基地；不让一个隐蔽的 Templar 逃脱；Kerrigan 必须存活。

提示：最难守的是右下方的信号点，立即将 Ultralisk 从右边的 Nydus Cannal 送到那里。之后，仍要派空中部队去增援。左方基地发展出一支部队后，即去抢占右侧的资源。这样两侧同时发展，待积聚一定力量后，自左上

方向下，消灭这处的敌人。这时，重点的守卫点仍是右下方，敌人的攻势不断，待后来，还会有 Templar 施用射线风暴参与进攻，此时可暂时遁入地下，稍后再出来反扑。左路向前推进后，进攻可转向右路。左侧下方应加强防守。进攻不必求一次奏效，间隙时，可派一两只污染者（Defiler）潜入前线地带，先隐藏起来，再次发动进攻时，就对敌群施放瘟疫（Plague），可以起到很好的辅助效果。在这股 Protoss 被消灭后，剩下要做的就是加紧积蓄力量，与左下角的敌人拼实力。你的资源是一定能支持你取得胜利的。

资源位置：除了地图右上方我方控制下的之外，中上方和右下方两处敌人防守薄弱的地方也一定要占领。

9　入侵 Aiur

任务：带领一只雌蜂至 Khaydarin 晶体处。任务完成后的新任务：在雌蜂收集晶体时，坚守此地十分钟。收集晶体完成后新任务：将雌蜂带回信号点。

提示：敌人会从下方来进行骚扰。尤其要警惕敌人的 Templar，它可是会施用射线风暴的。待发展出守护者后，即可开始清除 Protoss 建在你基地周围的工事了。周边清除完毕后，再移到地图顶部，向右，摧毁那里的建筑。Protoss 族在这关共有三个基地，下方最强的那一个最好不要去惹，位于地图中上方的基地最弱，而它正好处于抵达晶体处的最近的路上，摧毁其上方的部分建筑旨在占领右上方的资源。加快发展，仍以扩充空中部队为主，再造几个 Ultralisk 待会儿用来守护雌蜂。发展时逐渐蚕食紧邻的敌军基地，直至摧毁。原基地此时应加强防御。

资源位置：地图右上方的两块资源能否占领是胜利的关键所在，此外，在占领后应加强新基地的防御，以防敌人偷袭得手，将到手的肥肉又抢了回去。

10　轮　回

任务：摧毁 Protoss 族的庙宇。摧毁庙宇后的新任务：将 Khaydarin 晶体运到庙宇遗迹处。

提示：基地左右两侧都有 Protoss 族的基地，敌地面部队通常从左路进犯，而敌空军会从上方来袭。将发展的重点放在 Guradian 和 Mutalisk 上，进攻时先左后右，从基地最上方向下攻，这里没有空军，但敌人会从右方基地增援，不要手软，及时将炮口对准来犯之敌。摧毁这处基地后，立即开采这里的资源，无须在此留守部队。这时右路地面部队和上方空军都会来犯，坚决将他们击退。进攻右方基地时，应从下往上攻，先由 Guardian 对付那里的

地面部队，再由 Mutalisk 对付其空军。待两侧平定后，即可开采左上方的资源。这时可把兵力驻扎此地，卡住这里的通道。在你数次进攻得手以后，敌人的实力已大损。再扩充一些兵力，即可自此地出发，向上向右，逐步推进，直至 Protoss 族的庙宇。最后的任务只是个运送的事情，敌人此时已无实力与你对抗了。

资源位置：这一关的资源甚是充足，四周都有大量资源等着你去占领，不要犹豫，切断敌人的供给就是你的胜利。

Protoss 族

部族分析

神秘的 Protoss 族，先进的科技使他们不用建设任何建筑，只需用探测器（Probe）先作一个定位，相应的建筑就可以由运输舰传送过来，而探测器此时就可以继续开采资源了，这使得 Protoss 族的建设效率是最高的。但其所有建筑都必须建设在能量塔（Energy Pylon）供能半径范围内，一旦失去能量供应，建筑物就会丧失所有能力，直到重新获得能量供应。因此，合理地安排能量塔的分布，确保重要设施的运转，是值得精心考虑的。Protoss 发达的科技还体现在它所有的单位都有厚厚的装甲防护，这使得它们相当耐打。而且装甲在损坏后还能慢慢恢复或快速修复。但是它们的生命值都很低，而且造价昂贵。Protoss 族的空军是最棒的，有小型的观察机（Observer）、中型的侦察机（Scout）、大型的航空母舰（Carrier）、多功能的仲裁者（Arbiter）等等，一应俱全。Protoss 族的主战力量无疑是 Archon，虽然其体力极少，但防护力出众，而且兼备对地和对空的攻击能力，可以说是个多面手，如果充分发挥其作用的话，过关当不成问题。

Templar 有三种特殊能力：射线风暴（Psionic Storm）——一种大面积杀伤的能力，但对建筑物没有损害；幻象（Hallucination）——制造出两个与被施对象一样的复制品，但没有攻击力，本身也十分脆弱，能量耗尽后就会消失；Archon 变形（Archon Warp）——由两个 Templar 变形成一个 Archon。前两种能力开发单位：Templar 存储器（Templar Archives）。仲裁者（Arbiter）有两种特殊能力：召回（Recall）——传送任一支部队回到它的身边；静止（Stasis Field）——使之暂时不受任何伤害，但被保护者也无法动作。开发单位：仲裁者法庭（Arbiter Tribunal）。

由于 Protoss 族的 Archon 的威力十分强大，所以在对付各种部队时均可用

大量的 Archon 进行攻防，此外 Templar 的射线风暴也是不错的选择，但要注意对其进行保护。

攻略秘技

（为提高各位菜鸟级玩家的水平，Protoss 族的攻关指南里笔者就不介绍资源的位置了，望多多见谅）

1 第一击

任务：在 Antioch 与 Fenix 会合；摧毁 Zerg 族的基地；Fenix 必须存活。

提示：以狂热者（Zealot）在前，龙骑兵（Dragoon）随后，贴着左侧自下向上，遇到敌人可稍向后撤，可将 Zerg 族的 Zergling 和 Hydralisk 分开对付。待与左下方的 Fenix 会合后先在路口建一两个光子炮。在时空门（Gateway）旁建能量塔（Energy Pylon），恢复它的运转。一切步入正轨后，加紧升级。在集结了一批狂热者和一批龙骑兵后就可大举进攻了，敌人并不强大。

2 怒火中烧

任务：在 Fenix 到位时吸引敌人的注意力；消灭 Zerg 族的 Cerebrate；Fenix 必须存活。

提示：在基地的两个出口附近建光子炮加强防御。在 Fenix 未到的 15 分钟里，尽快发展，完成升级。Fenix 带来的军队里有三个抢夺者（Reaver），别看它爬得慢，可发射的甲虫弹（Scarabs），破坏力可是 100 啊，而且它的射程超过了 Zerg 族的 Sunken Colony 的防御范围。赶快制造，然后让其余队员站在它们前面，抵挡 Zergling 的狂咬。从这路开始进攻，激战下来，应可消灭敌人大半，再从左路出击，Cerebrate 必死无疑了。

3 更高的目标

任务：摧毁 Zerg 族的殖民军。

提示：Zerg 族的两个基地，一个在右上方，一个在地图的左中部。敌人会不时从这两个方向过来骚扰。巩固好防御后，以发展侦察机（Scout）为主。矛头先指向右上方的敌人，在充分升级后，向敌人猛扑过去，不要被它们的负隅顽抗吓跑。在摧毁这处巢穴后，可沿地图顶部向左，可在中部和右部发现两处资源，充分利用它们，然后向敌人大举进攻吧。

4 搜寻 Tassadar

任务：找到 Tassadar，将他带到信号点。找到 Tassadar 后任务变为：将 Tassadar 和 Ranyor 带到信号点。

提示：Tassadar 在地图左上角，一路上警卫森严。向左向上，注意让狂热者突前，龙骑兵断后，遇上一批敌人，就让 Templar 使用射线风暴（Psionic Storm）。沿着一条路走，尽量少惊动旁路上的敌人，当心藏在台阶附近地下的敌人，在找到 Tassadar 后，先在右侧路口，再在中间路口建光子炮，机动部队守在内侧，小心 Zerg 族女王的孵化炸弹。尽快造出侦察机，顺着原路，清理敌人，尤其要消灭女王和 Ultralisk，它们是最危险的敌人。在信号点周围有十个左右的 Mutalisk 和差不多的 Hydralisk 以及一个女王。但敌人比较分散，消灭一部分后，再聚集一部分龙骑兵，由侦察机在前探路，就可以向目的地进发了。

5 抉 择

任务：护送 Tassadar 和两个狂热者到基地的入口处。

提示：入口位于地图右下方。敌人会从下方派军队来骚扰，初期，要建一些光子炮防御。地图上方有不少 Terran 炮塔，它们都会攻击你，你若摧毁它们中的一个，还会招来女王和十来架战机。比较理想的进攻路线是先强攻地图中部平台上的敌人，全歼它们后，敌人不会再进驻那里。这时，可开始开采基地上方的资源，要小心敌人已在那里的伏兵。投入多的人力，加快空军的建设。同时空军守住前沿阵地，旨在将敌人运兵的领主（Overlord）消灭在途中。接下来向右下方进军，摧毁路口处的 Spore Colony 后，将七个狂热者和 Tassadar 编成一组，搭乘两架穿梭机（Shuttle），夹在侦察机中间，再牺牲一架侦察机探明方位。接下来，大家奋勇向前，侦察机直扑目标点上方的 Spore Colony，飞船则在目标点上方空投兵力即可。

6 遁入黑暗

任务：营救 Zeratul；Tassadar 必须存活。

提示：路上一直要小心突然从地下窜出的 Zergling 和被感染的 Terran 士兵。尤其后者，一般出现在拐角处，一定不能让他近身，因此不可走得太急。可由 Tassadar 制造两个狂热者的幻象（Hallucination），走在前面，引出敌人后，就用射线风暴。一路上可营救出不少友军，但其附近都有敌军埋伏。不要太爱护 Tassadar，其实 Tassadar 有 300 的护甲保护，除了被感染的 Terran 士兵，挨几下打也没什么。在右下角有一批陆战队在那里，不过后面埋伏了十几个 Zergling，从右下方上来后，在第二个路口往左下拐，到达那里的信号点，会开启一扇门，在第一个路口拐弯后，要当心墙壁里的机关。门的开关在第二个路口后。上了楼梯后，贴着路内侧走，拐进门里。可避开路尽头地

下的两个飞弹发射架。在左下角救出一批友军，之后，让 Tassadar 回到起点去，其余人仍呆在原地，然后，让救出的幽灵伪装后出发，一到拐角处，数十个 Zergling 一拥而出，它们会追踪 Tassadar 而去，要抓紧时间，让一部分队员冒着枪林弹雨去开锁，一个队员在门后等着救人。

7　故　土

任务：摧毁主席团（Conclave）的心脏；Fenix、Tassadar 和 Zeratul 必须存活。

提示：全体人员立即撤往上方基地，敌空军一般进攻基地右侧，而敌地面部队则会在仲裁者（Arbiter）的掩护下从路口处强攻。为避免遭到敌 Templar 的射线风暴的伤害，要多建光子炮防守，并可配上一两个抢夺者辅助。在实力得到一定的发展后，可占领右上方的那处资源，先多建光子炮防御，再建基地。这关敌方共有三处连结中心（Nexus)。摧毁任意两处，即取得胜利。首选是敌右侧和左下方的两个基地。虽然后者实力更弱，但路途遥远，而且右侧敌人会进行支援，因此首先强攻右路，先由侦察机（Observer）探路，地面部队由狂热者、龙骑兵以及两三个抢夺者组成，辅以空中支援。牺牲是难免的，但相信最后的胜利是属于你的。

8　Tassadar 的磨难

任务：摧毁 Stasis Cell；Fenix 和 Raynor 必须存活。

提示：目标位于地图右下方敌人的基地正中，敌空军会从右侧进攻，而其地面部队的进攻一般通过左侧的出口，加强这两处的防御。开始时就可利用 Raynor，以雅马托炮轰掉右侧敌人的光子炮，清除了敌防御工事后，以侦察机和狂热者为主摧毁此处的基地，注意先摧毁它的门路和星际门（Stargate)。这时防御重点应转向基地左侧，敌的仲裁者会使用静态场（Stasis Field）冻结我军，要小心。攻击重点转向左方后，如法炮制，可以让运输机（Carrier）载上拦截机（Interceptor）一同参加进攻，自上向下，消灭敌人。之后，再移到地图左侧中部，那里还有一处资源，对付囤聚在墙内的敌人。只需耐心，不怕和敌人打持久战，消灭他们不难办到。

9　隐身猎手

任务：使用 Zeratul 消灭 Cerebrate；Zeretul 和 Fenix 必须存活。

提示：开始时建议占领右方资源，因为临近上方还有一处资源。首先提防敌人从上方来袭，在初期发展时，就可以让 Zeratul 外出杀敌，由于他是隐

形的，而且有100的破坏力，只须小心Zerg族的女王的陷阱。顺着地图正中的路向上，清除一路的敌人和建筑，差不多可以走到地图的顶部，两个Cerebrate就在前方基地的左右两侧，这时，就可以返回了，这样一来，会大大增加基地的安全程度。在造出观察者后，就可以四处放上几只，可了解敌人的动态，进攻是老套路了，先功取正上方的基地，可以试试仲裁者召回（Recall）的本领，将抢夺者一下送到前线，利用它的甲虫弹，效果很不错的。实力扩充后，接来的目标就是Spore Colony，耐心地一个个摧毁它们。然后从左路向上进攻，消灭那两个Cerebrate。

10　风暴眼

任务：消灭心灵之主；Raynor、Tassadar、Zeratul必须存活。

提示：心灵之主位于地图正中。Zerg族的主攻方向是上方的Terran族基地，它们基本从下方攻上来。在这个方向修建坚强的防御工事。重点发展攻城坦克和幻影战机。停放时要当心Zerg女王的孵化炸弹和污染者的瘟疫病毒。Zerg族最凶猛的战士Utralisk和守护者都会进犯。而下方的Protoss基地由于距敌人较远，敌人的进犯也少很多，不过仍需在左侧路口两旁修建几座光子炮。进攻时，在幻影战机的保护下，发挥攻城坦克的威力，沿着平台外侧，扫荡一遍。此时不妨让战机伪装起来，虽然Zerg族的领主会探测出来，但当敌人进攻坦克时，它们的附近是没有领主的。下平台后，让战机和坦克一起对付Utralisk。免得它冲过来后，造成坦克间的互相伤害。推进过程中的损失是必然的，不过可让一工程师跟随部队，作战场维修。总之，不停地造坦克，不停地造战机，这对付心灵之主已足够了。

评　述

经过几天的艰苦攻关，终于将这款目前为止笔者个人认为最佳的即时战略游戏爆机，心中除了些许兴奋之外，也有几分遗憾。虽说是最佳即时战略游戏，但其人工智能水平还比较低，而且游戏难度也略显不够。此外，游戏仍未摆脱此类游戏的弊病，即用一两种强力兵种即可横扫天下的问题，看来要完全解决这个难题还有待时日。不过，好游戏就是好游戏，它丝毫也没给Blizzard公司一贯奉行的精品战略抹黑。其实，这款游戏的最精彩之处还是在联机对战上，其支持的各种联机方式相信会给所有已不屑于同电脑打仗的玩家们带来一场新的网络大战！

超时空英雄传说Ⅱ北方密使 

□□评价：

最强的魔法，多线制的剧情，富有个性的人物，一个延续到现在的古老的传说。与前作不同之处在于：新加入的合击魔法、地图；还采用了男女主角并行的双线制剧情，与众不同。

在上一次故事中（复仇魔神），白志超是第二男主角，这回总算熬到头了。

自从上一次战役之后，南方自治领一直在招兵买马，大有吞并北方的念头，为了调查南方自治领的情况，白志超开始了他的漫长且不平凡的旅程……

攻略秘技

北方密使——白志超线路

第一神剑

胜利条件：击退盗贼团。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

听完简报后一行人扮作商旅从王城侧门离开，目的是不引人注目，以免为赤子国或“南方领”得知消息；守城的监官将领也没有怀疑，众人高高兴兴地出了城门，来到城郊。或许是队伍装扮得太像了，连盗贼都相信队伍是商旅。

这关是给大家热身的，好好培养人才吧，注意那个南巡使很弱，而且以

后将脱离队伍，所以还是让他靠边站。第五回合刑天会来助阵，他的威力想必大家都了解吧。把他放在魔法师旁边杀敌，再让罗莎莉去赚经验值。战斗之后，刑天加入。

宝物：法师帽、化石草、通神草、金仙草、药草、疗伤草。

奖励：金钱 1500，药草，疗伤草，无村庄。

拦路虎

胜利条件：打倒盗贼首领。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在平地上的旅程连日无事，来到山区高地上时却碰上了先前的盗贼团埋伏在此。

这关和上一关大同小异，敌人的长刀可攻击两格，不过攻击力并不强，还是要注意南巡使，不要让他靠近敌人。第五回合又有人来了，但不是友军而是敌军弓箭手。他们攻击距离远，所以罗莎莉不要冲得太靠前，派别人过去收拾他们吧。

宝物：绳索（一定要拿）、力量辉石、行气散、魔草。

奖励：金钱 2000，药草，魔草，有村庄。

镜湖城

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或是秋月、茱迪阵亡。

剧情提要：

通过了几座小山丘后，队伍抵达了镜湖城。此地的哨兵不知何故和盗贼团勾结为一路，正在打劫城内财物而与人冲突；远远看去，发现队伍要寻找的秋月与茱迪。

这一关难度明显增加，敌方的首领是会隐形的盗贼头儿，攻击力也不可小看，一下可攻击两格。没人贴近他就无法发觉，如果前两仗你没有好好练功，那我劝你一旦发现了盗贼首领就群起而攻之。如果功力深厚，大可派刑天、志超去打头阵，利用攻击范围大的剑法去探路，不管他怎么隐形也逃不过。其他人快速去营救茱迪她们。秋月还好说，茱迪的防御太差了，弄不好就牺牲了，所以她要边战边退。有困难的玩家不妨多 SAVE 几下。

宝物：魔草、疗伤草、金刚石。

奖励：金钱 2500，有村庄。

血染哨站

胜利条件：清除所有的敌军。

失败条件：主角阵亡或是哨站守军全灭。

剧情提要：

得知哨站可能被袭击的消息后，队伍连忙前往哨站，当队伍赶到边界时，正是敌我最后决战关头。

这关要速战速决，派剑士去打佣兵队长，其余的去把敌方的法师干掉，由于 NPC 太弱了，所以一定要快，以免 GAME OVER。在战斗结束之前要 SAVE 一下，这里要有分支了。可以选择与商队一起走或自行穿越沙漠。

宝物：匕锁、智慧果、解毒草、丝衣。

奖励：金钱 4000，疗伤草，魔草，行气散，有村庄。

黄沙烈焰

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：主角阵亡或是商队护卫全灭。

剧情提要：

和商队一同出发数日后，商队的向导发觉整支队伍已经被沙盗盯上，沙盗紧紧地尾随在商队后方。这一天，沙盗猛然发动一次突击战，测试队伍的反应。

这关不难，凭你现在的实力消灭这些盗贼如同小菜。去赚经验值吧!

宝物：魔法盾、巨剑。

奖励：金钱 2000，有村庄。

沙盗营地

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

成功击败来犯的沙盗游骑后，商队警卫士气大振，在说服了商队领队后，与队伍一同前往沙盗的大本营，打算一次解决沙盗的困扰。

敌人真是狗急跳墙，他们会不顾一切冲过来。这关比较麻烦，不过你可以利用商队当靶子，把敌人引过来再打。挺不住的时候要及时补血。合击剑术和大范围的单人剑术比较能解决问题。

宝物：兴奋剂、隐形药水、象牙圣杯、银牙弯刀、风动珠、地灵珠、玫

瑰石。

奖励：金钱 2500，无村庄。

沙盗黑蝎子

胜利条件：打败所有的沙盗。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

队伍和商队护卫全速循原路赶回出发点，希望能赶在沙盗之前拯救商队覆灭的命运。

有了前几关的经验，想必大家已经熟悉了打法。敌人的机动力比较高，所以这一关可以换个打法，派几个人分别照顾商队成员，把敌人吸引过来之后，马上冲过去。敌人肯定把你围住，这时就可以使用剑术了。至于黑蝎子，两三下就可以解决，不过不要让魔法师离得太近。

宝物：生命之果。

奖励：金钱 3500，有村庄。

遗迹恶鬼

胜利条件：扫荡所有鬼怪。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

队伍在与商队分手后采取直接穿越沙漠的方式，来到商队们害怕的遗迹所在，往来沙漠之人皆相传此处闹鬼，除非必要，否则大都宁可绕道。这次队伍冒险通过此地，运气差了一点，证实了商旅们的传说。

这是第一次遇到鬼怪。如果在前面村庄里买了灵符的话，这里就可派上用场。如果实力强的话，大可冲过去大杀特杀。如果前面没有好好练功，可以先打一侧的鬼怪。另外，一定要拿宝箱，下关就好打了。

宝物：战斗力仪、个人传送器。

奖励：金钱 2000，无村庄。

沙盗黑蝎子

胜利条件：打败沙盗头目黑蝎子。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

通过遗迹的考验后，队伍再度进入沙漠，路途中因为缺乏进入沙漠的经

验，耽搁了不少时间。当队伍走到最后的一段路时，碰上了先前绕路而行的商队，而且正在遭受沙盗的围攻，随时有覆灭的可能。

让白志超装备上前一关得到的个人传送器，可以来回做接应。如果没有传送器，那就要慢慢来了，注意魔法师别被攻击到就行了。

宝物：刚玉、功夫靴、妖精药槽、青铜鞘甲。

奖励：金钱 3500 ，无村庄。

罕泉哨所

胜利条件：1. 和平进入南方领。

2. 白志超由旁处山地绕过罕泉哨所。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

离开沙漠后，挡在前的是罕泉镇的边防关卡，从此地开始，算是进入南方领的管辖区，一切迦纳国法规在此地已经不适用了。南方领主授权此地驻兵有权检查过往的商旅，并收取入境费。

如果上一关拯救商队不至于全灭，第二回合可选择接受检查，从而安全通过。否则敌人会大举进攻，你可以从脱离点逃走，或者迎战（很难赢的!）。这里又有分支。

进入市镇后有特殊事件发生，可以挑选去贾得耶住处或是先去妓院清除打手。前者会接剧情“恶德商人”，后者接“人口贩子”，人口贩子这一关较难。

宝物：能量盾、小还丹。

奖励：金钱 3000，有村庄。

恶德商人

胜利条件：打败祈师傅。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

依照南巡使的说法贾得耶是南方领财政的重要来源，众人决定一探贾府，探寻贾得耶与南方勾结的证据。然而所谓的探访，竟然是从正门大步地走进去。

这关十分好打，别忘了拿宝物。

宝物：无极战衣、魔导士长袍、爆烈斧、风动珠、吸血鬼之齿、充血的棺材。

奖励：金钱5500，有村庄。

人口贩子

胜利条件：清除所有的保镖。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

依照南巡使的说法贾得耶是南方领财政的重要来源，众人打算采用断绝贾得耶财源的方式，经询问罕泉居民得知贾氏经营妓院与人口买卖，最后决定以砸毁其据点的方法削弱贾得耶的势力。

这一关一定要速战速决，敌人多且厉害，第七回合房上还会出现弓箭手，高度差大，他一箭可费你不少血。所以一上来就要直奔敌方首领，把敌人扼杀在摇篮中。

宝物：漂亮的洋装、运功散、匿花、小还丹、微笑的面具、蛋白石。

奖励：金钱4500，有村庄。

神秘的访客

胜利条件：1. 打倒贾得耶。

　　　　　2. 打倒吸血鬼穆迪。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

贾府的保镖溃散四逃，纷纷溜向室内，转眼间却一一消失不见。仔细搜发现还有条密道通往地下室，循密道追去来到贾府的金库。

第二回合，吸血鬼会出来攻击，它能把我方减的血转化成自己的血，所以一定不要让它接近防御力差的人，围住它，在最短时间内消灭它。如果觉得太困难可以把贾得耶打死，不过为了练功，还是打吸血鬼的好。

宝物：射手弓、精钢盾。

奖励：金钱6000，有村庄。

意外的友军

胜利条件：白志超抵达东边的脱离点。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

完成任务后队伍把贾府的产业破坏一空，狠狠地出了一口气。不过砸屋是要花时间的，贾府外围来了不少当地驻军，队伍如果不能尽速离去，援军

会一直出现的。

这关敌人众多，并且非常厉害，NPC 非常的弱。如果你没练出领导的能力，打起来会比较吃力。可以让白志超装备个人传送器，奔往脱离点，其他人练练功。

宝物：小还丹、射手弓、丑陋的面具、骑士靴、魔法之酒。

奖励：金钱 4500，有村庄。

沙漠明珠

胜利条件：1. 保护奥帕儿至少 10 回合以上。

2. 打败丑脑。

失败条件：白志超或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

队伍把贾得耶经营的妓院砸毁后，迅速地离开了罕泉镇，在罕泉驻兵展开围剿之前就离开了城池，然而……

这关难度比较高，小丑有灵击的能力，不好打，不过不必勉强，坚持 10 回合就行了。

宝物：铁面具、仙丹、龙筋战衣、光之矛。

奖励：金钱 4000，有村庄。

赴　宴

胜利条件：白志超抵达脱离点。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

奥帕儿既然是领主之女，到亚修斯城的路上平静无波，顺利地进入南方领的首府。次日奥帕儿邀请队伍参加晚宴，南方领重要人物大多会出席，是一次绝佳的侦察机会。

这关上来就要迅速脱离，敌方有护卫首脑的任务不太好对付，第四回合有杀手出现，不要恋战。

宝物：粉晶石、魔王的点心、水晶战甲。

奖励：金钱 6000，无村庄。

奚族刺客

胜利条件：打败宫廷大魔道。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

在混乱中莫名其妙地和奚族的刺客们一起逃出，想找到离开领主府的通路，此时领主府内的卫兵到处搜寻入侵者，一场恶战遂不可免。

这关很好打，只不过第三回合柯利特会出现，比较厉害，有余力可以打。

宝物：忍靴、精钢盾、通神草、化石草、金仙草。

奖励：金钱6500，无村庄。

潜入领主府

胜利条件：在15回合内消灭所有敌军。

失败条件：白志超阵亡或超过时限。

剧情提要：

队伍终于来到南方领的首府亚修斯城了。如今队伍处于被通缉的状态，虽然想调查领主府内的消息，却不可能光明正大地进入领主府。唯今之计，半数的队友在城内制造混乱，而其余人趁乱进入领主府。

这关敌人不强，15回合肯定能打完，还有时间拿宝箱。

宝物：龙之鳞、无名剑谱。

奖励：金钱6000，无村庄。

两只老鼠

胜利条件：打倒僵尸王。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

于慌乱中队伍在领主府内流窜，拼命向卫兵少的地区闪避，来到一处奇怪的地方。

又是这些让人不舒服的东西，不过更厉害了。僵尸王血多的时候不要靠近，一个傀儡血咒就报销一个人，这里没有村庄！最好在远一点的地方用剑术打它。

宝物：魔法之酒、猫眼石、行气散、疗伤草、魔花。

奖励：金钱6500，无村庄。

侧门突围

胜利条件：打倒骑兵团统领。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

和娜塔莉雅分手后队伍自行突围，一路上有惊无险地来到领主府的一个小侧门。此处有一队待命中的骑兵团守在出口处，挡住了队伍的退路。

我方最好的办法就是坚守小桥，布个口袋阵。敌方的重骑兵较厉害，有的弓箭手在远处放冷箭，就是不肯过桥，可以让不太重要的人过去收拾他们。

宝物：大还丹、香料、无极仙丹、水晶盾、武斗靴。

奖励：金钱8000，有村庄。

携手合作

胜利条件：打倒克雷布特里。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

双方决定一起行动后，应娜塔莉雅的要求往领主府的事务处前进，迎面而来的是首席事务官所带领的大队人马。

都到这里了，想必你该有领导能力了吧。NPC还是很弱，把小兵留给娜塔莉雅她们吧，你的工作就是冲过去，一顿臭揍，打跑这个首席事务官（现在的他还不厉害，只是血多一些，不过以后还会见面的)。

宝物：诅咒的法杖、兵法书、魔力冠。

奖励：金钱7500，有村庄。

密盗库库克

胜利条件：扫除此地的怪兽。

失败条件：白志超阵亡或库库克归西。

剧情提要：

追兵的脚步声渐渐消逝，取而代之的是潺潺流水声，队伍来到领主府的最底层——下水道。除了队伍之外，此处还有六七只看似鱼人的妖兽，以及一名陌生男子。

经过一连串的激烈战斗，终于有了歇口气的时候了。鱼人怕电击，可以让魔法师好好练练功，以后有用的。要注意，鱼人的泡泡会让你中毒的，无功而亡就得不偿失了。

宝物：飞燕刀、力量辉石、生命之果。

奖励：金钱3000，有村庄。

狱府黑牢

胜利条件：取得狱门钥匙。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡或任何一名待救援队友阵亡。

剧情提要：

队伍再一次进入领主府，而这一次，只为救援受困的队友而来。

这关敌人的武术师比较难缠，不可被夹击。黑精灵很厉害，但防御力低，一定要早消灭，否则，一个邪月气流可以打掉不少血！像魔法师之类，如果级别不高，最好不要让它出场。

宝物：虎眼石、高级战靴。

奖励：金钱 8000，有村庄。

军事计划书

胜利条件：打倒丑脑。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在库库克的带领下，队伍使用领主府内的密道迂回前进，突然出现在事务官的办公室内。

这关先把小兵解决掉，再对付丑脑，他有灵击的能力，功力高时可速战，否则就围攻吧（太没面子了！）。

宝物：智慧果、卖身契、火神珠、连弩。

奖励：金钱 9000，有村庄。

秘密据点

胜利条件：击败所有来犯的敌军。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

屋中诸人正在讨论军事计划书的真伪与其中步骤时，已经有部分卫兵抵达屋外，只是一时稍加不留意，亚修斯的卫兵已包围此地了。

这关开始，我方要迅速向中央靠拢，把弓箭手引下来，防止他们占领制高点，对我方造成不必要的伤害。

宝物：龙之鳞、魔法之酒。

奖励：金钱 10000 ，有村庄。

流浪的剑士

胜利条件：打倒大魔导士。

失败条件：奥帕儿或法尔科死亡。

剧情提要：

在领主府内发生的事件经由侍女的口耳相传终于让奥帕儿给听到了。这天，奥帕儿使计摆脱了贴身护卫，打算离开亚修斯……

这关要注意，两人死一个就 OVER 了。一定要速战，让法尔科冲到魔导士跟前，看你的本事了。另外，提防皇家杀手的必杀一击，否则，有多少血都白搭。

宝物：无。

奖励：金钱 10000，无村庄。

情报网

胜利条件：消灭此地所有的敌兵。

失败条件：白志超或娜塔莉雅或瓦伦婷阵亡。

剧情提要：

被俘的南方领士兵告诉队伍他们的包围计划，让队伍很顺利地避开了其余的巡逻队，进入警戒区的中心地带，不远处传来追赶的喊叫声，并逐渐接近队伍，看来被追击的人应该就是小兵口中的目标，然而迦纳国和奚族伙伴都不认识此人。

这关的敌人都是中坚力量，切不可轻敌。上来先消灭掉高台上的敌人，然后让娜塔利雅她们站上去，切不可将它们放在后方，因为第八回合时，后面有一连的骑兵杀出，NPC 不强的话，打起来会很困难。本关 BOSS 配有护身项链，血会自动补满一次，并且他的攻击力与防御力很高。千万不要灰心！不要怕牺牲人，一口气消灭他（这关千万不要被 BOSS 的自动补血吓倒，有困难的话，可以打一回合 SAVE 一下）。

宝物：大地战鼓、神官之冠、隐形斗篷、鸡血石、无极仙丹。

奖励：金钱 18000 ，无村庄。

前往军港

胜利条件：击破圣堂骑士。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

计划商量已毕，白志超等一行人将前往军港阻拦南方领的武器接收，而娜塔莉雅等负责追击前往赤子国的运金队，协力阻止南方领的军事计划。

这关敌人身上有不少宝物，最好先拿了宝物再打死圣堂骑士。

宝物：无。

奖励：金钱 10000，有村庄。

骷髅兵团

胜利条件：消灭骷髅大帝。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在漫长的官道上时有小股的杂兵试图阻止队伍的前进，但都是小儿科啦，然而最顽抗的阻拦者将不是凡体俗胎的人类，而是不甘寂寞的亡魂。

别忘了装备灵符。敌人比较多，不过对你来说已不在话下了。魔法师的神圣系的魔法比较好用。

宝物：丑陋的面具。

奖励：金钱 12000，有村庄。

追击柯莉特

胜利条件：消灭所有阻拦的敌军。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

白志超等一行人将负责追击前往赤子国的运金队，阻止雇佣兵士一事，而娜塔莉雅等负责前往军港阻拦南方领的武器接收，协力阻止南方领的军事计划。

如果你选择了这个分支的话，这关可以歇口气了。别忘了宝箱（上锁)。

宝物：兵法书、正气战衣、妖精药槽。

奖励：金钱 10000，有村庄。

小村劫祸

胜利条件：打败柯莉特。

失败条件：白志超阵亡或是村民全灭。

剧情提要：

队伍追近敌方时，发觉柯莉特手下的主力部队已经先行出发，柯莉特本人及少数部队仍停留在小村中尚未离去，队伍决定发动突击战，小村居民不知所措。

柯莉特可是BOSS级的人物，小心她的飞斧，可以采用围攻的战术。不过要先消灭小兵。

宝物：七彩镜盾、龙鳞头盔。

奖励：金钱 12000，有村庄。

落难的骑士

胜利条件：消灭所有此地的敌军。

失败条件：白志超阵亡或是米兰黛阵亡。

剧情提要：

听从小村居民的建议，队伍采用穿越湿地的策略，行经半途，发觉还有其余人也正在穿越这块湿地。

米兰黛很弱，不过她手下的兵还是可以利用的，用他们阻挡一下杀手，让米兰黛撤到后方。第四回合敌人的援军出现，又可以赚经验值了。

宝物：巫蛊覆面、龙鳞甲、无名剑谱。

奖励：金钱 13500 ，有村庄。

官道巡弋者

胜利条件：白志超脱离战场。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

通往军港的路上偶尔有南方领的正规部队在巡逻，负责整条官道的安全。这支部队装备精良、训练有素，此时正出现在队伍的前方。

先说一下如果你的魔法师已经很强了，一定要派上场，不过不用参与战斗。让有隐形能力或机动力高的队员迅速奔往地图上方有一堆乱石的地方。发现洞窟后马上离开！因为贝洛元帅和他的强力部队会在那里出现，没能力一定不要与他交锋，让白志超走到脱离点就可以了。过关后可选择进入隐关——女妖之塔。队伍实力不强的话还是不要进入了。

塔里有数只灵猫。玩过复仇魔神的玩家一定知道它的厉害。这一次它的血狂多，还戴有自动补血的东西，简直没法打了！魔法师在这里可派上用场了，让别人围着她前进，用魔法来打这些畜生。BOSS 在最高处，能不能见到它就看你的造化了。

宝物：偏袒的天平、变身丸。

奖励：金钱无，有村庄。

港都喋血

胜利条件：我方抵达红旗处占领武器货船。

失败条件：白志超阵亡或是超过 30 回合。

剧情提要：

队伍历经多次遭遇战与追击战后，终于来到官道的终点——奥尔登军港。南方领的武器货船此时已经进港，放眼望去港内遍布南方领的部队。

这关敌人有援军，可以派快速部队冲到军旗边打倒女妖和海盗，占领军旗。过关后有几种选择。选什么由你了，对你的名声有影响的。

宝物：护身项链、琥珀、丑角面具。

奖励：金钱 14500，有村庄。

山巅之役

胜利条件：清除此地所有的敌兵。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

趁着柯莉特退走的时机，队伍采用了先行攻击其分队的策略，打算在歼灭山巅上的部队后，再回师围攻柯莉特的本队。这关也只是过渡的关卡，很简单的。

宝物：孔雀石、幻之镜。

奖励：金钱 12500，有村庄。

古城要塞

胜利条件：打倒柯莉特。

失败条件：白志超阵亡或是超过 35 回合。

剧情提要：

队伍连战皆捷，柯莉特心知不敌，率领残军进驻一座报废的山丘要塞等待援军，并期以地利之便。

这关的高度差十分明显，要集中部队从一侧强攻上去，现在你的剑师、武术家等人应该很强才对（什么？很弱？那我劝你还是去玩俄罗斯方块吧），不用担心费少量的血，打倒柯莉特就赢了。

宝物：巨魔塔盾、恶魔的契约、生命之果。

奖励：金钱 13000，有村庄。

击破运金团

胜利条件：打倒柯莉特。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

唯恐夜长梦多，避免南方领还有援军抵达，队伍采用直接全线出击的策略，向柯莉特的队伍接近索战，开启这场会战的序幕。

这一仗就是硬碰硬，没有什么战术可言，实力强的话可以慢慢打。如果还是觉得困难（真是不可思议），派一个机动力高的队员到柯莉特旁边暴捶她一顿，再补血，再打，一会就能赢了。

宝物：智慧果、漂亮的洋装。

奖励：金钱 15000，有村庄。

研究室

胜利条件：击败所有的飞行机甲。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

柯莉特负伤逃走，单身一人往山区遁去，队伍紧追不舍，柯莉特对附近的地形相当熟悉、队伍始终无法追上。在黑夜来临之前，队伍终于赶上柯莉特，也来到一处南方领的秘密基地。敌人的射程很远，要留意魔法师的位置。别的人不用顾忌，冲上去一定成功。

宝物：个人传送器。

奖励：金钱 15000，有村庄。

散财童子

胜利条件：保护村民在 10 回合内不致全灭或敌军全部消灭。

失败条件：白志超阵亡或村民全灭或军旗被夺。

剧情提要：

原来南方领打算聘请佣兵的财源是珠宝玉器而不是黄金，还有少许债券。队伍此时无力将财宝运回迦纳国，计上心头，索性将所有财宝发还给附近村落的村民，如此一来众村民固然乐极，盗贼、官兵、游民也纷纷而至。

这些乌合之众真是麻烦，消灭他们，为民处害，战后村民岚会加入。

宝物：充血的棺材、祖母绿、神奇闪避鞋。

奖励：金钱 15000，有村庄。

重装机甲

胜利条件：消灭所有的敌军。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

在返回亚修斯城的路上，陆续听到有关领主府内内讧的传言，相传两派人马调集兵力在亚修斯城外，有发生政变的可能。

敌人装备高科技武器，攻击力提高不少，不过还是纸老虎，让魔法师大显身手吧。战后奥帕儿和法尔科会加入。

宝物：玄铁重剑、玄龟外甲、无极仙丹。

奖励：金钱16000，有村庄。

命运分歧点

胜利条件：1. 领主府总管败亡或第四军团长败亡。

2. 白志超进入内城。

失败条件：白志超、奥帕儿阵亡或超过25回合战局未定。

剧情提要：

隶属于贝洛将军手下的第四军团突然发动攻击，攻进领主府内，与领主府的侍卫部队激战。此时领主府内的状况不明，双方主要人物似乎都在其中，手下们则是拼死抢攻据点，谁能控制进领主府的出入口，谁就能把主力部队调到决定点上扭转战局。

这关灵活性很大，你可以帮助任意一方，也可以直接进入内城，依个人喜好而定。

宝物：力量辉石、黑曜石。

奖励：金钱18000，有村庄。

小丑献媚

胜利条件：1. 打败贝洛本人。

2. 撤离战场。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

在与领主府侍卫联手下，突破贝洛元帅第四军团的封锁，并在一场混战后进入内城。然而这场位于领主府前广场的激战大致上已经结束，领主府卫队一败涂地，死伤惨重，属于贝洛元帅的第一军团即将展开歼灭战。

首席事务官会杀死夏普，敌人转攻我方。由于敌人不断有援军，很不好打，要迅速往东边撤离。不愿意当逃兵的玩家可以去挑贝洛，会提高名声的。

宝物：银牙弯刀、妖精药罐。

奖励：金钱20000，有村庄。

谁是王者

胜利条件：贝洛元帅败亡。

失败条件：白志超阵亡或夏普、克雷布特里、奥帕儿死亡。

剧情提要：

避开入口处的激战，队伍抢先来到了领主府，此时领主军与贝洛元帅部尚未分出胜负，正在生死相搏，队伍的来到无疑有决定战局的效用。

这关的难点是要保护特定任务，我方实力应略强于对方，战斗时要小心，这里剧情会有所改变。

宝物：龙之鳞、碧玺。

奖励：金钱 20000，有村庄。

奥帕儿女王

胜利条件：敌方退却。

失败条件：白志超阵亡或奥帕儿阵亡。

剧情提要：

进入内城后，发觉战事已经结束，贝洛元帅的叛军明显地获得了全面性的胜利，此时迎面而来一支队伍，竟是贝洛本人与其主力部队，奥帕儿与法尔科也在附近。

这关在第五回合奥帕儿会答应贝洛的条件，战役结束。所以，一定要抓紧时间赚取经验值，宝物能拿就拿。

宝物：堕落之冠、无名剑谱。

奖励：金钱 18000，有村庄。

重装机甲

胜利条件：打败巡逻队全员。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

佣兵与武器的事件告一段落了。队伍取道原路返回亚修斯，计划与娜塔莉雅等人在约见地点会合。队伍抵达时意外地发觉奚族伙伴正和一小队巡逻队战斗，而这个小队的战斗力却远非一般部队可以比拟。

敌人装备了高科技武器，不过还是纸老虎，让你的魔法师好好练练功吧。

宝物：玄铁重剑、玄龟外甲、无极仙丹。

奖励：金钱 15000，有村庄。

恋河水坝

胜利条件：清除此地的驻兵。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

历时三日的政变结束了，各地的情报网与单位都在猜测获胜者的下一步棋要如何去走，估量可能的举动。然而主事者的选择却是公告这次政变的合理性与必须性，并谴责奚族部落参与这次政变，是幕后的主使者。奚族部落当然否认，亚修斯当局则以密谋者须受惩罚为由，决意以军事途径解决问题。为了阻挠这次进击，奚族派人进攻水门，用以威胁途经提那河的部队。

这关敌人的实力都很强，还有隐形的上忍，注意别被偷袭。娜塔利雅一方的敌人相对厉害一些，不过可以让娜塔利雅前往地图下方水中的一个岛屿上，其中间是凹进去的，那是隐关的入口，如果前面拿了绳索的话，这里就可以进入了。地洞里黑得伸手不见五指，有几只灵界兽，走到下面的脱离点就可以了，最好把敌人都消灭，战后可得到古老的锈剑。

宝物：水华珠、月长石、兵法书、魔法之酒。

奖励：金钱 18000，有村庄。

提那城

胜利条件：1. 白志超抵达脱离点。

　　　　　2. 击败城防军司令。

失败条件：白志超阵亡或鳄长老阵亡。

剧情提要：

南方领的大军通过了水门封锁线，进驻到提那城。奚族部落的鳄长老率领部众发动夜间突击，战况不利，到天明时仍身陷在提那城中的据点待援。

我方离脱离点很近，让白志超站在脱离点旁边，别人去拿宝物，第四回合会有龙骑士出现，没事可以去打打看，等不妙时再跑也不迟。

宝物：偏袒的天平、隐形药水、生命之果、珍珠。

奖励：金钱 20000，有村庄。

迟滞敌军

胜利条件：坚守此地 15 回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领的部队在拂晓发动攻势，白志超选择了防守北边森林的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

森林里会不时地跑出小动物，还有树妖和隐形的魔力鸟，一定要注意别被蜥蜴给石化了。15回合是很容易坚持的。

宝物：玫瑰石、智慧果、护身项链。

奖励：金钱20000，有村庄。

坚守高地

胜利条件：坚守此地15回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领的部队在拂晓发动攻势，志超选择了防守南边丘陵的任务，目的在于尽量延迟敌军的攻势，让后方主营的压力减轻，并减少会战时敌方的兵力。

这关敌人有小丑和会使闪电咒的魔法师，保持我方的高度优势，派几个人趁机反扑，一定要坚决，一次尽可能多地消灭小丑和魔法师，因为敌人的反击会让你吃不消的。至于灵界兽，就很好对付了，派一个会隐形的人下山去拿宝物。

宝物：猫眼石、兵法书、仙女棒。

奖励：金钱20000，有村庄。

提那南桥

胜利条件：至红旗处攻下提那南桥。

失败条件：白志超阵亡或25回合内无法攻下目标。

剧情提要：

南方领的水师装备优于奚族部落，掌握了提那河控制权，也保护了河岸南北四个兵团的通路。在决战前夕队伍奉命攻击这座联系两岸的重要据点，让南方领的主要兵力无法在决战时调集齐全，会战才有较大的胜算。

要抓紧时间，敌人第九回合会有一队人马来助战，派白志超装备个人传送器，让魔法师把他传送出去，一会就能到军旗旁。被战神围住也不用怕，凭你现在的实力，他们连你的汗毛都伤不了。

宝物：龙之鳞。

奖励：金钱25000，有村庄。

流浪的霸王

胜利条件：夏普离去或返回大营。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

议和的消息传出后，主事者深感不安，在议和派行动之前就逃之夭夭。奚族布下的眼线立即通知队伍，赶来拦截。

夏普很弱，都不值得一打，放了他，他会告诉你一些消息，对最后的决战有帮助。

宝物：无。

奖励：金钱 10000，有村庄。

落魄的元帅

胜利条件：击杀贝洛元帅。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

贝洛得知议和派的举动后原本打算强力镇压，却发觉议和派的主力已经覆灭，手边的亲兵也所剩无几，大骇之下，当夜就逃出已无重兵驻守的大营，向南方领奔进。

毕竟是元帅，还是很强的，不过我方更强，总觉得有种欺负弱小的感觉。他身上有不少宝物。

宝物：无。

奖励：金钱 25000，有村庄。

侧翼的决战

胜利条件：1. 击退所有南方领进攻军。

2. 坚守阵地 20 回合。

失败条件：白志超阵亡。

剧情提要：

南方领第三兵团在正面佯攻的掩护下，来到了奚族阵地右后方的小村，企图切断各部落的联系，并在决战时以奇兵侧击的方式抵达战场，一举击溃奚族部落。

敌人的装备精良，第七回合还有援军装备更是上乘，不要孤军深入，利用 NPC 会省不少麻烦。千万别忘了拿星象宝典，有了它就可以学到终极合击

剑术——天降神兵！

宝物：星象宝典、仙丹、月长石。

奖励：金钱25000，有村庄。

力量与魔法

胜利条件：1. 击破所有战场上的敌军。

2. 激战超过30个回合。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡或是军旗被夺取。

剧情提要：

经过几场策略运用的战争后，奚族与南方领的主力终于在战场上相会了。这场会战初期双方所投入的兵力约是三个兵团与两个部落之比，如果战事迟迟没有决定性的发展，双方被阻隔的兵力将陆续投入战场，增添不可知的变数。而队伍受限于其它战场防守的需要，只能投入三个人进入战场。

这关最好派剑师和战神或其他力量型的人物上场，敌我兵力都不弱，要保护好娜塔莉雅，对于这么多的NPC要好好利用。第八回合，刑天和秋月会加入，真是天助我也！利用大范围的剑术会轻松些，第15回合敌人的装备精良的援军会出现。这场战役太大了，起码要用一个小时，如果过了30回合，剧情会进入“连欧塔塔”这一关。

宝物：无。

奖励：金钱30000，有村庄。

连欧塔塔

胜利条件：打败所有入侵的领主军。

失败条件：白志超阵亡或超过25回合未能逐退敌军或军旗被夺。

剧情提要：

提那城外的会战不利，奚族部落收兵退往首府连欧塔塔城准备死守，领主军士气振奋，全力攻城，首府危在旦夕。此时，在城中一角……

一定以保护军旗为先，趁早解决西碧拉，她会很多强力魔法。多练习一下双人剑术，以后要用到。

宝物：无名剑谱、灵动装、霸王剑谱、妖精药罐。

奖励：金钱25000，有村庄。

和平会谈

胜利条件：1. 让南方领接受我方条件。

2. 击灭所有的南方领部队。

失败条件：白志超或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

南方领在军事上屡遭挫折，决定性的一役又告败北，士气显得相当低落，军士们议论纷纷，认为不应该无端与奚族开战，徒然造成损伤，怨声四起，中低级将领普遍愿意接受议和。迫于无奈，南方领派人与奚族谈和，而大本营却以为这次会谈是“招降奚族”，南方领阵营内同床异梦。

你可以接受意见，或者用武力说话。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱 30000，有村庄。

内　讧

胜利条件：打倒贝洛元帅，议和派获胜。

失败条件：奥帕儿阵亡。

剧情提要：

奚族方面对议和所开的条件并不严苛，只是谁才是该负责的人呢？消息传出后南方领内部议论不止，于是自忖罪行高低深浅不同的两个阵营形成对立，没等奚族发动攻势就自乱阵脚了。

敌人占据天时、地利，人又多，奥帕儿的实力好像弱一点，别被吓倒，多利用 NPC，直奔贝洛元帅，奥帕儿就不要上去了，最好 SAVE 一下。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱 20000，有村庄。

内　讧

胜利条件：打倒贝洛元帅，议和派获胜。

失败条件：第二军团长阵亡。

剧情提要：

奚族方面对议和所开的条件并不严苛，只是谁才是该负责的人呢？消息传出后南方领内部议论不止，于是自忖罪行高低深浅不同的两个阵营形成对立，没等奚族发动攻势就自乱阵脚了。

这关只是换了一个领导，并且第二军团长战后不会加入，贝洛倒不用着急打，先拿宝箱才是上策。战斗很轻松。

宝物：古老魔法书、魔王的点心、孔雀石。

奖励：金钱 20000，有村庄。

奚族圣地

胜利条件：打败大魔导士西碧拉。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

与南方领的冲突告一段落后，众人连忙赶往圣地，想知道克雷布特里的最终目的何在，值得他策划发动这一场战争。

这简直是决战的预演，敌人有远程攻击的机器人和魔力强大的黑精灵，西碧拉是终极魔法师会全屏的魔法。建议把娜塔利雅以外的人全派上场，把实力弱的放在前面当靶子，其他人可以先去寻宝。这是最后一个有宝物的地方了，且东西都非常棒，不拿真可惜了。

宝物：炎魔狮子盾、晶碳战甲、长刀银霞、铡斧、反引力滑靴。

奖励：金钱 32000，有村庄。

返乡的游子

胜利条件：1. 打倒克雷布特里。

2. 克雷布特里离去。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：

圣地之内，竟然别有洞天！克雷布特里与其手下已经在此等候队伍的来到。

这关只能通过传送点来移动，敌人都是最强的（太不公平了）。还是那样，弱小的人就不要上场了，几个使剑的可一定要上场。巨龙埃尔默最不好对付，如果到了这里你的实力还不能经得起这些人的攻击（真不知你是怎么过来的），那就使用终极无敌万能魔法 SAVE/LOAD 大法，不信过不去。克雷布特里身上有护身项链可以自动补血一次，所以要在 15 回合内打倒他，就一定要抓紧时间！当然也可以让他跑了，那就打不到最后一关了。这关十分过瘾，当敌人都聚集在中间的平台上时，你就狂使厉害的剑术或魔法，什么没见过就使什么，一次可打一批敌人。

宝物：无。

奖励：金钱无，无村庄。

超时空传说

胜利条件：打倒克雷布特里。

失败条件：白志超阵亡或娜塔莉雅阵亡。

剧情提要：进入圣地内的传送室。

都到了最后一关了，大家再坚持一下。这关各平台与中央没有连接的地方，只能通过传送点了。第三回合和第六回合会有更多的机兵和巨神，被传送点乱传，你可要小心点。那个奇特的宝物是让你的队员学会最高级魔法——高温气化的，如果听我的先前你好好训练了魔法师，这里就不用拿了(还要担风险)。啊！所有的问题都解决了，可是……可是那个讨厌的克雷布特里怎么打不死!！别着急，他身上有装备，你不是有高温气化吗？烧烧他，怎么样，管用了吧？等着看翻版画面吧！从一代到现在的故事在这里都会弄明白的。另外还有一段动画呢。

宝物：不明矿石。

奖励：金钱无，无村庄。

终于打完了，这里还有点补充（为什么不早说，都打完了），一些特殊的道具使用后可以转换特殊职业，比如黑骑士使用充血的棺材可以转成吸血鬼等等；队伍中要有一个会开锁的，否则许多宝箱开不开；另外，“搜索”、“学习”等能力很有用，要早练就；终极的剑术和魔法需要特殊的道具才可练出；隐关“疯人院”里是制作小组成员，个个都很厉害（比总 BOSS 还厉害很多），至于入口，我还是不说了，留一个悬念给你去探索吧。

北方密使——娜塔莉雅线路

谁说女子不如男？在这回的游戏里，娜塔莉雅和白志超一样是主角。喜欢女主角的朋友可一定不要错过。

恶　兆

故事的开始，本关纯属赠送练功，好好练练娜塔莉雅。第四回合敌人来了援军——五只很不耐打的蝙蝠；我们这边的大长老也会在这时加入战团。虽说是主角，但总觉得比白志超的实力弱一些（毕竟是女的嘛），所以一定要着重给娜塔利雅练功，让那个大长老边上歇会儿吧。别让 NPC 抢了你的经验值。对了，一定要将一个男的（谁都可以）转职盗贼学会开锁，因为游戏里好多宝箱都是上了锁的。

青色草原

宝物：力量辉石、化石草、魔草

也许是照顾女主角吧，这关的敌人十分弱，这样的练功的机会可一定要

把握住。这关也没有了 NPC，更应该好好练功，以后你就知道功夫高的好处。敌人没什么难对付的，只是对石化蜥蜴不可大意，如果被定住了，就不好办了。记住来之前带点化石草，除了第一关送的外，可以多买一点，至于钱嘛，你该不会很穷的吧。

神秘的气息

宝物：黑曜石、骑士枪

三个方向的守将中，最不经打的是右方的那位土元素，可以多照顾一下。虽然火和风相对好一点，还是派个人去帮帮忙，而且火无素对着的其中一个黑精灵身上有《恶魔的契约》。这可是特殊的转职道具，不拿不行！

边城提那

宝物：锁子甲、无名剑谱、阔剑

这关的无名剑谱是上锁的，如果你没有会开锁的队员……古斯塔夫和黛西会加盟你的队伍。稍微注意一下玫瑰骑士和魔术师，别人不足为惧。

驱离守卫

宝物：丝衣、魔法之酒、青铜盾、虎眼石

真是敌众我寡呀。不过也没什么大不了的，把它看成赚经验值的好时机不就可以了？那个护卫武师不是特别厉害，如果你不好好练功的话，另当别论。

引起骚动

宝物：碧玺、毒杀刀、兴奋剂、隐形药水

这局小心指挥官和魔法师，魔法师的生命力不高，但是魔法不容忽视。第八回合正下方敌方六名援军出现，其中的弓箭手太要赖，老远就可以射到你。这关对有些玩家来说算是有些难度，不用着急，实在不行就 SAVE 一下。

撤退保护战

宝物：闻香瓶、头盔、微笑的面具

敌人当然是越来越强的，这局的高手是邪恶女巫和小巫女。那些平民千万不要站在原地不动。第四回合在翼族平民原来站的地方后面出现敌方两警卫、两女剑士，第五回合右方出现敌方五名拳术学徒，第六回合左上方又出现两警卫、两女剑士。怎么样，到了这关感觉到难度了吧。困难就 SAVE，相信经过你的努力，全灭敌军都是没问题的。打胜邪恶女巫，可得到檀木法杖。

突围的选择

宝物：战斗力仪、玫瑰石、仙丹

暹族武师真的相当厉害，我建议采取以多胜少的战术（怎么还不明白，就是把他围起来暴捶，让我说穿真没面子）。

分支：1. 往北去罕泉镇；

2. 往南去采石场。

暹族部落

宝物：龙之鳞、功夫靴

这个头目比刚刚那个武师厉害。他身上还有诅咒的法杖。这也是特殊的转职道具。

采石场

这边的敌人数目比北边还要多，还有个顾将军。不过别怕，要稳扎稳打，先把护栏外面的那些骑士给消灭了，再冲进护栏里，要留意的是护栏易守难攻，用多一点法术有好处。

恶德商人

宝物：鸡血石、卖身契、兵法书、魔导士长袍

这位祁师傅虽然不会魔法，但是他会武功，会使劈空掌和气功等硬功，加上那些让人讨厌的幻术师，你一定要谨慎一点，可别孤军作战，最好几个人站在一起，不要把队形拉得太开。

暹族的伏击

宝物：风动珠、充血的棺材

跟踪那两个家伙，那两人居然把咱们骗给暹族伏击，这世界上简直没好人了。那个充血的棺材也是特殊转职道具。第四回合敌人出现四个援军。

矿坑上层

宝物：青霜剑、力量辉石、珍珠

真是什么地方有什么东西，看来必须让这些鬼怪长眠了。战斗之前，如果有灵符，最好装备上，对这些不死生物非常有用。

会　面

宝物：魔法盾、水晶球

这局的胜利条件是让我保护白志超 10 回合，NPC 向来都是很弱的，如果你已经让娜塔莉雅学会领导，这时可就派上用场了，你可以指挥 NPC，把碍

事的白志超放到敌人打不到的地方。其他人除了留一个人保护他之外，其他人都可以冲上去了，要速战速决。刑天夫妇的合击剑术可是非常好用，是大面积的，不过注意别伤到自己人。第五回合，附近出现敌方援军。

矿坑中层

宝物：地灵珠、魔王的点心

真是奇怪，上边是僵尸什么鬼怪，而深了一层，反到碰上了魔法师，也许是隐居在这里？不过有一只恶龙在此。你是打呢？还是做个不杀害野生动物的人呢？打败了恶龙，你会得到粉晶石。

丑子军团

宝物：双刃斧、丑陋的面具

敌人很少吧。不要松懈，这些小丑会灵击，不管你有多少防御力都会费血的。丑善名字里有个善字，果然是小丑中最善良的一个。打败他你可以得到丑角面具。这也是特殊的转职道具。不过我相信大家对小丑这个职业不是特别感冒吧。

机甲守卫

宝物：个人传送器、战斗力仪、魔术原理、忍靴

本局敌人相当少，不过机兵的射程很远，可别让魔法师在它的射程之内，如果被他射到，它会围攻这一个人的。多加小心！

误闯兵营

宝物：双刃砍刀、玛瑙、精钢盾、兵法书

既然是误闯，那么战斗是不可避免的，娜塔莉雅的实力应该很强，冲过去过把瘾，如果情况不妙就溜吧。

孤零的宝儿

宝物：猫眼石、漂亮的洋装、洋娃娃、精灵的法衣

这局的宝儿还很弱，她那一点点小魔力。对方的通灵使已经学会心灵爆击了，你还是小心一点为好，省得再 LOAD 进度了。第四回合，敌方援军三个骑弓手登场。

秘密通道

宝物：智慧果、珊瑚、水华珠

本局对手是鱼人。鱼人还会吹泡泡。鱼人可以通过特殊转职道具转成。不要把宝儿放在最后不动。第七回合，三条水道我们开始站的地方分别出敌

方鱼人，总共六个敌人。这关可以锻炼一下宝儿，如果她的“小孩”级数到一定的时候，会变得很厉害的。

杀之宴

宝物：银牙弯刀、钢盔、运功散

又和白志超合作，真是担心那个笨蛋。兰瑟姆、克雷布特里，他们可都是BOSS级的人物（此乃后话）。如果谁觉得自己十分强大，可以在这里练功。第三回合出现了四个皇家杀手，小心她们的必杀一击，有多少血也不管用。局势对自己不利的话，还是早脱身为好。银牙弯刀是特殊的转职道具。

暗夜妖魔

宝物：无极战衣、堕落之冠

又碰上白志超他们了。他们那边对抗着对方的大魔王，还是快点上去救他们吧。对方的大魔王懂黑暗漩涡和诅咒之风。你的娜塔莉雅很怕魔法的(看职业的不同而定)。平时千万要离他远点，最好一次就将他打死！堕落之冠是特殊转职道具。

领主府内　魔法之酒

宫廷大魔导士要到第三个回合才会出现，同时他带来了六个新帮手。柯莉特在第八回合会在长廊的源头出现向我们攻击。大魔导士身上有《狂教徒之书》。白志超居然敢骗我们是旅游商人?!

患难与共

宝物：偏袒的天平、龙之鳞、精铁铠甲、无名剑谱

NPC总是那么弱，还是采取稳扎稳打的战术一步一步走吧。最后会得到军事计划书。

义助刑天

宝物：绝命仙丹、僧侣护袍、闻香瓶

真是不可思议。连刑天都需要帮助了。不管怎样曾经给咱们出过力，帮帮他们吧。

黑牢历险

宝物：妖精药罐、武士靴

到目前NPC也可以升级了，飞行或漂浮部队是可以穿越监狱的铁栏的，而且，像茱迪这样的箭手虽然不能出来但是可以用箭远距离协同我们作战。如果你能充分利用好这些人才，解决这关的对手应无大碍。黑精灵的邪月气

流很厉害，要小心。

黑精灵典狱长身上有万能钥匙，打完了这关欧西德爷爷还会留下古老魔法书和魔术原理给你。这关之后是分支，或者去赤子国追击运金团，或者去奥尔登军港拦截军事装备，志超将和我们分开两路走。

盗者欧西德

宝物：翡翠、铁面具

这局的地图就是《黑牢历险》的地图，只是己方和NPC的人物和那关不一样，欧西德没有死，志超那几个人也不在。要特别小心刑天他们那边，敌方两名狱卒一起动手攻击刑天、秋月或者其中任意一个就可能将其击倒，要派人去帮一下他们。看到了吧，功夫不好是多么悲哀的一件事啊。这局之后也是去赤子国还是去官道的分支选择。

草原逐恶

宝物：孔雀石、生命之果、水晶战甲、太极矛

不要一看到这关又以为是纯粹给你练功的，敌人没什么厉害的。第六回合在左方会出现敌方的五个运金团护卫援军，这几个家伙是黑骑士15级，千万小心。

官道竞力

这圣堂骑士看上去很牛呐，口气很不小，但是其实不用怕，他虽然名字里有个圣字，其实是不懂任何法术的，只是攻击力略强而已。我们用法术慢慢折磨他就行了。这关没有宝箱子，但是对方很多人身上有好东西。要逐样抢回来！第二个冲过来的十字剑士身上有闻香瓶，第一个冲过来的圣职护佐身上有法心冰衣。左路一个十字骑士身上有大还丹。右路一个吟唱使者身上有水晶球。圣堂骑士身上有圣器和狂教徒之书。

双龙之城

宝物：龙之鳞、龙牙盾、变身丸

哈哈，这关简直太好打了。就连上一代的彦清风他们也会来帮我们。别让NPC抢了经验值，他们是不会加入我们的队伍的。

渡河点

宝物：龙筋战衣、巨兽卵、妖精药罐

别想别的，在两个出水口的地方有隐关的入口！进入隐关——双子之塔里有两个厉害的剑师，身上还有装备，十分的厉害！不过奖励也是丰厚的，

是霸王剑谱和星象宝典。

到此，剩下的故事就和白志超的故事发展一样了，相信大家有了白志超的经验，这个打起来不难。在奚族圣地一役，沿着墙跟走，会发现最终隐关——疯人院。至于里面有什么厉害的疯子，就不用我介绍了吧。

阿猫阿狗 

□□评价：

台湾的大宇公司一向以推出游戏精品在众多国内玩家中有口皆碑，《仙剑奇侠传》、《大富翁》等名作自推出以来便一直高居国内各游戏排行榜的前列。大宇游戏皆为精品的原因，方杖以为除了它们在图像、声音等方面非常出色外，关键的一点便是创意十分新颖、独到。1998年初其推出的《阿猫阿狗》也是如此。《阿猫阿狗》没有走目前“流行”的仙剑式的古典RPG的路数，而是将游戏内容转移到美妙童话中，确实给玩家一种全新的感受。

《阿猫阿狗》战斗上采用了很少见的即时战斗方式，这对玩惯了一般回合制RPG游戏的玩家们确实是个新的挑战——别手忙脚乱哦。物品组合一直是DOMO小组的看家法宝，在《轩辕剑》系列中曾经有过非常好的效果，这次DOMO在《阿猫阿狗》中将物品组合更加完善，众多物品组合、发明令人目不暇接。就整体而言，号称是新时代的宠物RPG的《阿猫阿狗》还是一款很不错的游戏，但要想赶超《仙剑奇侠传》其实力还是不济——此游戏过于简单，方杖第一次玩才用十几小时便通关，虽然故事情节不错，游戏人物也十分可爱，但玩过之后给人的回味太少，而且游戏分辨率只有320×200，哎……

完全攻略

第一章

不过五年的时间，木桶镇的变化怎么这么大？站在小镇路口的乐乐不觉

诧异万分。原本繁华热闹的城镇居然变得寂静冷清，熟悉的和谐气氛荡然无存，代之的是诡异和阴暗，抑闷得叫人窒息。原来的小伙伴如今怎样，阿康还是那么容易冲动？天才阿吉又有什么新的发现？约翰叔叔还是那样固执得令人望而生畏吗？……

浮想连翩的乐乐无法接受眼前的现实，他沉浸在往事美好的回忆中。前方传来的鸟鸣引起了他的注意。是小鸟灰灰！乐乐天生就具有和动物沟通的能力。

灰灰正受到一大群恶猫的围攻，乐乐冲上前用手中的雨伞和众猫大战一场。灰灰得救了，而作为群猫之首的"黄金战舰"却气势汹汹地扑了上来。抱着息事宁人的念头，乐乐百般解释，但"黄金战舰"率领群猫根本不理睬乐乐的解释，张牙舞爪地要和乐乐拼命。

事到如今只有走为上策，乐乐疲于奔命，一大群猫儿穷追不舍。半路上好友阿康及时出现，他用气体喷罐抵挡一阵，二人且战且退。

摆脱猫群的追逐后，乐乐渐渐从阿康的口中了解了他走后木桶镇发生的重大变故。他还想多了解一些情况，可是灰灰的伤势很重，如果不及时治疗恐怕……还是先脱离猫族的势力范围再说吧。

两人来到圆圈路，乐乐问阿康是否愿意重新组成木桶小组对抗猫族，共同恢复小镇的平静。但当乐乐说出将约翰叔叔的家作为基地时，阿康居然大吃一惊。原来约翰叔叔几年前就过世了，他的房屋由于经常闹鬼根本就没有人敢接近。

得知约翰叔叔的死讯，乐乐非常难过。住在木桶镇的时候，叔叔是最疼爱乐乐的人……，还是先到叔叔家看看吧。在叔叔家门前，他们居然看到这样滑稽的一幕：白衣小精灵试图召唤约翰叔叔的灵魂带往天国，却被突然出现的鬼魂吓倒在地。这是怎么回事？乐乐上前拾起小精灵的光环，自告奋勇去说服叔叔的灵魂。在和约翰的对话中他们了解到固执的约翰赌气不肯升天的原因是镇长将新道路命名为"不是约翰的路"。这也值得生气?! 约翰问过乐乐父母的近况，劝他就把这里当作自己的家，乐乐欣然应允。想起灰灰的伤，乐乐将它从袋里掏出，小精灵的魔法很快治好了灰灰的伤势，它又能自由自在地在空中飞翔了。

听完乐乐他们的谈话，小精灵决定暂回天国，等过一段时间再来接约翰叔叔，他和灰灰一同离开了。

乐乐又向叔叔提起重组木桶小队维护小镇和平的想法，并且打算把小天

才阿吉也请来帮忙 。阿康听了眉开眼笑，他一溜烟地跑去寻找阿吉了。在约翰叔叔的鬼魂的陪同下，乐乐在鬼屋内四处闲逛，当走到楼梯右侧的小门前，约翰突然想起这个暗门通向他的地下室，地下室中有一口装满金币的大钱箱；可是可怜的老约翰却记不起他委托保安公司将钥匙放在什么地方了，他只记得和墙上的一幅画有所关联。乐乐注意到画上的景物和门外的景致仿佛相似，于是折身来到庭院。转动路边的两座石像后，喷泉中升起了一座更大的石像，房间的钥匙就在石像的袋子中。打开密室，从宝箱内得到了大量的金币。

正和叔叔寒暄，阿康带着阿吉回来了。老朋友重逢自然格外亲热，阿吉还是从前那副学究的模样。木桶小队又成立了，阿吉负责研究开发，阿康负责宣传，乐乐则负责运用沟通动物的能力寻找伙伴。

约翰叔叔家的物品

一楼　楼梯旁：料理原料；餐厅：料理原料，辣椒

二楼　图画旁：料理原料，颜料，幻想原料；右侧房间：冷气原料；主卧室：布

客房（1）：皮夹克，机器原料，时空原料，冷气原料，电力原料，料理原料

浴室：肥皂，酒精，铁刷子

客房（2）：生化原料，绷带，皮夹克，时空原料，合成原料，热能原料

“约翰的路”上的物品

路上：纸，稻草，生化原料，医学原料，机器原料

第二章

乐乐在“不是约翰的路”遇见了叫做大米的卷毛狗。乐乐鼓动大米协助联合狗的力量共同对抗猫群，但大米对乐乐的想法不以为然，经过乐乐再三说服才答应陪他去找狗族领袖号召所有木桶镇的狗团结起来。半路上他们遇见了正缺人手的阿吉，帮阿吉把纸箱拖回设在鬼屋的实验室，阿吉嘱咐乐乐将以前电器行老板送的 PDA 带在身上可以和其他队友保持联络。

不知大米和狗老大猎师的谈判结果如何，乐乐又回到了“不是约翰的路”。没想到大米居然把事情搞砸了，只好把它先带回鬼屋基地了。行走间撞见了大咪、小咪两只猫，窝了一肚子气的大米立刻冲上去狂抓猛咬。两只猫当然不甘示弱，一场混战开始了。

虽然“小获全胜”，但乐乐和大米也弄得灰头土脸，伤痕累累。回到鬼屋

门前，好心的小天使又一次帮助了乐乐。向大家介绍过大米，众人开始汇报各自工作的进展，阿康声称已经联络好附近的居民，大家得知木桶小组的成立都非常高兴，觉得是该有人治治那群恶猫了；阿吉则说他已经完成 PDA 的开发功能，启动 PDA 就可以利用手头的物品进行新工具的开发。

看来就剩乐乐一无所获了，带着大米他们再次出门。在去“不是约翰的路”的途中和几只恶猫大战一场，直到遇见卧在路中的汉堡走路和土头。这两只流浪狗看不惯大米气焰嚣张地不断吹嘘自己的老大乐乐如何如何天下无敌，于是主动上前挑战。大米总是惹是生非，可到了关键时刻就需要乐乐的援手。打跑汉堡走路和土头，乐乐狠狠地训斥了仗势欺人骄横蛮横的大米。

田野路和大兵路冷冷清清，在桥边遇见了一只小黄狗。一见同族大米又来劲了，大米说小黄狗是木桶镇最笨最胆小的，叫做香蕉皮，接着又开始吹嘘。可是怯生生的香蕉皮并不识相，它还是说狗族的老大是猎师，二号人物则是白眉。别理睬大米的胡说八道，乐乐向香蕉皮打听到狗族由于总是被群猫打得一败涂地正在闹内讧，白眉打算率领一批部下出走木桶镇。

走过小桥正好遇见了白眉，旁边是正在告状的汉堡走路和土头。大米恶习不改又想上前吹嘘，乐乐急忙将它拦住，自己上前答话。一向看不起人类的白眉对乐乐不理不睬，它甚至说人类是最无能的动物，需要狗的保护。乐乐的辩解只能招来白眉的嘲笑，要求乐乐用事实作出证明。看来只有用自己的能力才能证明人类的能力在于开发利用工具，能以此打败任何强大的敌人，才能说服狗族接受木桶小队的领导，乐乐约定和白眉决斗。

返回小桥用 PDA 和阿吉取得了联系，阿吉说用乐乐的雨伞可以改造出强力武器，但需要一些铁丝作为材料。到哪里去寻找铁丝呢？欧尼尔告诉乐乐小琴常用彩色铁丝为小猪布置猪舍，她住在“不是约翰的路”上。但是小琴的七只小猪跑了，给她找回小猪才能得到铁丝，居然还有时间限制（三分钟）。

在大兵路找到小猪后，乐乐得到了需要的铁丝，他和大米返回鬼屋将雨伞和铁丝交给阿吉，很快得到了强力雨伞。

在赴约的路上又遇见了汉堡走路和土头，看乐乐用强力雨伞轻易打败对手，大米很是羡慕。于是乐乐用 PDA 呼叫阿吉，拜托他给大米也研究一种厉害的武器，大米学会了“大米滚蛋”。

在大兵路打败白眉后，乐乐和大米继续行走来到青草路。几只狗儿正围作一团商量撤离木桶镇的事情，其中就有白眉。大米自恃学会了新的功夫侮

骂众狗是胆小鬼激起众怒。乐乐和大米不是对方僵尸狗的敌手，逃离了青草路。

向阿吉请教后，得知对付僵尸狗的唯一方法是用消毒水和阿摩尼亚制成消毒水炸弹。

来到大兵路上的老约瑟将军公馆，老约瑟告诉乐乐他最近买了一幅唐吉诃德的油画放在地下室里，他的孙女妮妮此刻正因为爷爷不给她买洋娃娃而伤心，她说小兰和小琴她们拥有好多的洋娃娃。

在"不是约翰的路"的桥边遇见法兰克，他倾心于小兰姐姐，向乐乐打听小兰姐姐的生日和喜欢的礼物。答应帮忙问问的乐乐在路边遇见了小琴，她说小兰的生日就在后天，喜欢的礼物是花。

回到桥头，法兰克非常高兴。索性好事做到底帮他买花吧，乐乐从碧姬婆处买下一束海芋花交给法兰克，他的创意增加了10点。

需要乐乐帮助的人可真不少，"不是约翰的路"上的画家把写有保险箱号码的油画误卖了。想起老约瑟说过有一张新买的油画藏在地下室里，莫非就是它？乐乐找到油画，将背面的号码5438－U2抄下交给画家，创意又增长了10点并且得到100元。

来到田野路的南瓜会长家，他女儿黛咪的宠物小鸡"多多"不见了。乐乐四处寻找，他和罗伊玩数字猜谜游戏答对后（答案为481）得到一瓶消毒药水，罗伊告诉乐乐小鸡在东部公路的栏杆下。乐乐将小鸡送回家，得到一瓶阿摩尼亚。

乐乐来到小兰家，他和小兰说起妮妮的情况，小兰托付乐乐将一个熊宝宝送给妮妮作为礼物。得到熊宝宝的妮妮喜出望外，她送给乐乐一瓶阿摩尼亚，又托他向小兰姐姐道谢。乐乐于是又得到小兰馈赠的消毒水。

有了配置消毒水炸弹的原料，再也不用害怕臭气难闻的僵尸狗了。乐乐和大米回到青草公路将众狗打败。

"不是约翰的路"上的物品

路上：铁刷子，木材，苹果

农场主的家

客厅：冷气原料

第一间房：纸，时空原料，合成原料

第二间房：铁钉，金属原料

厨房：料理原料，热能原料，幻想原料

安婆婆的家
客厅：橡皮筋，圈套，改良玩具枪
房间：医用原料，料理原料
猪舍：萝卜，机器原料，花项圈
小兰小琴的家
小兰房：料理原料
小琴房：电力原料，火药，毛球，花项圈
大厅：改良玩具枪，香蕉，电力原料
画家之家
画室：石灰
餐厅：布
大厅：纸，颜料
大兵路上的物品
路上：竹，蛋，香蕉，蛤蟆菌菇，电池，铁钉
阁楼小屋
一楼：蛋，火药，国王的新衣，胶水，电力原料，料理原料
二楼：铁片，竹子，气球
老约瑟公馆
一楼：电力原料，火药，胶水，图钉
地下室：纸，合成原料
小欧尼尔的家：改造玩具枪，饼干
小欧尼尔的猪圈：火药，面粉
绿色小窝大厅：猫泻药，热能，合成原料、生化原料
珍妮佛的房间：牛奶，时空原料，金属原料
法兰克的房间：苹果，机器原料，冷气原料
亚历山大的家
客厅：饼干
林得家
一楼：铁片，铁指环
二楼：铅笔，胶水
小屋：磁铁，猫食，火药

田野路上的物品

路上：料理原料，铁钉，树叶，铜线，机器原料，稻草人，猫食，木材

通哥之家

大厅：胶水，合成树脂，石棉

房间：气球，木材，火药，纸，蛤蟆菌菇，香蕉，肥皂，面粉

小屋：鸡蛋，电池，维他命，气球

南瓜园猪舍：汽油，气球，石灰，火药

南瓜博物馆：铁罐，油漆，铁钉，南瓜，冰水球

黛咪的房间：南瓜，纸

浴室：幻想原料，金属原料，合成原料

东部公路上的物品

路上：野花，铁块，医用原料，生化原料，橡皮筋，蛤蟆菌菇

瑞得之家

大厅：蛋

阁楼：电池，铁片

房间：绷带，酒精

孤僻老人的家

大厅走廊：香蕉，幻想原料

房间：尼龙丝，颜料，香料，火药，铁片，冰水球

青草路上的物品

路上：树叶，铁块

山姆家

大厅：胡椒炸弹

房间：苹果，冰水球，纸，毒花粉，弹簧，图钉，石灰

瓦尔多的家

大厅走廊：铁片，铁指环

房间：木材，铁片，纸，毛线，维他命

储藏室：稻草，面粉，火药

无名老爹家

大厅：电力原料，热能原料，冷气原料，生化原料

房间：芥末，辣椒，猫食

第三章

乐乐和大米来到蛋糕南路见到香蕉皮与三剑客，香蕉皮说汉堡走路打算在离开小镇之前抢劫人类的食物，于是大家打算一同赶往东部公路阻止汉堡走路的行动，派香蕉皮去报告猎师。

乐乐率领的三剑客和大米在东部公路与汉堡走路一伙展开战斗，有了消灭僵尸狗的秘密武器——消毒水炸弹，汉堡走路它们不足为惧。

战斗结束后，乐乐和三剑客决定分头去找白眉和猎师解决这件事。白眉闻讯立刻和乐乐赶往大兵路，没想到一群陌生人正痛殴汉堡走路和土头，他们还声称小镇的和平日子已经不多了，说完扬长而去。

乐乐不记前嫌救起土头，土头答应加入队伍，于是一同回到鬼屋。实验室中的阿吉正忙着研究提高衣服的防护力。

来到“约翰的路”，身穿礼服的胖哥和瘦哥两只狗声称猎师请乐乐到蛋糕南路有要事相商。

蛋糕南路上的物品

路上：蛤蟆菌菇

伊丽莎白的家

大厅：料理原料，毛线

房间：辣椒，胡椒炸弹

河边空地：玩具匠和他的清洁车（仅限猫狗合作前）

第四章

猎师将准备向猫族大举进攻的计划和盘托出，并且邀请乐乐他们的木桶小队参战。据猎师得到的消息，木桶镇的猫害是由于有人在背后操纵猫群。饱受猫族欺凌的狗们早就怀恨在心，就连一向独来独往的三剑客也闻讯加盟。

猎师的行动计划是进攻小镇北区，它在蛋糕北路集结了所有的狗，召开誓师大会宣布乐乐的加盟。出发前猎师将小狗“地瓜”拜托乐乐照顾。

乐乐他们沿钓鱼路、爱神街一路前进杀得群猫人仰“猫”翻，直到遇见猎师派来求援的香蕉皮。在哈哈街找到猎师，乐乐得知有个叫做猫王的家伙教给群猫战术，提高了猫的团体战斗力。继续前进的乐乐在早安路上解救了受困的毛姐和钢毛，没想到不分敌我只知玩耍的毛姐居然转眼间和黄金战舰打得火热，甚至帮助黄金战舰进攻乐乐。真是岂有此理，幸亏地瓜上前和毛姐聊天将她引开。

乐乐不断追击黄金战舰，最终与赶来会合的猎师等将它和众猫在早安二路打败。大获全胜的狗儿见好就收，他们退回早安一路商量如何抵御猫族的反攻和以后的对策。

蛋糕北路上的物品

路上：布，苏打粉，铁块，收音机

阿摩斯小屋：热能原料

大彼得家的猪舍：青菜

贺门医生的医院：红药水，绷带，生化原料

贺门医生的猪舍：面粉

贺门医生的家：时空原料，收音机

钓鱼路上的物品

路上：木材，苹果，野花，枕头，竹子，橡皮筋，铁钉，火药铁罐，冷气，饼干，收音机，电力原料，冷气原料

海洋贸易公司：合成原料，高压电池

海洋贸易公司宿舍：幻想原料，面包，料理原料，石灰

爱神街上的物品

路上：玩具枪，热能原料，胡椒炸弹，尼龙丝，野花

书店老板的家：电力原料，合成原料

资料协调仓库：冷气原料

占卜屋：幻想原料，时空原料，绷带

决斗街上的物品

路上：冷煤，肥皂，气球，萝卜，毛球，尼龙丝，胶水，蛤蟆蘑菇，冷气原料

大厅：芥末，医学原料

卧室：跳蚤，辣椒

杂货兄弟的房屋：电池，料理原料，幻想原料，铅笔，树叶

快刀张三的家：稻草，磁铁，铜线，猫食

哈哈街上的物品

路上：冷煤，竹子，罐头炸弹，毒花粉，消炎绷带，合成树脂，玻璃瓶，酒精，橡皮筋，香蕉，香料，热能原料，火药，苹果

报社社长的家：铁罐，木材，玩具枪，野花

报社：料理原料，可乐，纸

好吃餐厅：料理原料

资源协调中心：罐头炸弹，医学原料

餐厅厨师的家：合成原料，竹子，弹簧，枕头

早安一路上的物品

路上：野花，毒花粉，橡皮筋，竹子，维他命，弹簧，玩具枪，铁罐，蛤蟆蘑菇，金属原料

拉班之家：遥控器，电池，布

木桶教皇之家：胡椒粉，纸，绷带

书店：电力原料，布，面粉

住宅：布

真梦之家：芥末，石灰，颜料，收音机，稻草，时空原料

学校中的物品

路上：电力原料，绷带，橡皮筋，汽油，铁片，气球，树叶，铁罐，苹果

酒吧站长的家：萝卜，枕头，野花，收音机，汽油

铁路酒吧：香蕉

木桶镇学术机构：冷煤，辣椒，跳蚤

仓库局长的家：合成原料，猫食，合成树脂，胡椒炸弹

美容院：石灰，肥皂，时空原料

资源协调仓库：医用原料，南瓜

汤米事物所：幻想原料，酒精

教堂：消炎绷带，维他命，尼龙丝

麦克家：青菜，油漆，冷煤，洋葱，石棉

坟场：绷带

支线任务

1．在哈哈街和杰米等人玩捉迷藏游戏，找到众人可以获得两个苹果；和麦克玩猜谜，如果全猜南瓜可以得到一颗奶糖，如果回去找杰米，他会说想吃汉堡，在餐厅里可以打听到报社社长夫人将在两点的时候和人在餐厅聊天。如果与之交谈，她会告诉你薇薇的一对戒指丢了，而社长则说悬赏 500 元，因为这是薇薇的生日礼物。

薇薇提供的线索则是杰米最近的神色十分古怪。结果杰米承认戒指是他偷的，但其中的一只掉了。将杰米交出来的戒指交给社长可以得到500元赏金。薇薇还想寻回另一只戒指，乐乐这回改向伍笛打听情况，伍笛告诉乐乐每天下午两点多的时候都有一只尾巴上带有戒指的猫来厨房偷东西吃。会不会就是那枚戒指呢？乐乐偷偷留在厨房里。小偷猫咪吓了一跳留下戒指转身就跑。把找到戒指的消息告诉厨师和薇薇可以分别得到300元。

2. 在早安二路，乐乐询问神甫为何治疗不好瑞得的病，神甫回答是因为有鬼魂在瑞得身上作祟（其实是瑞得不愿面对现实）。乐乐将神甫的镜子拿给瑞得看，帮助他认清现实。作为答谢，神甫将镜子送给了乐乐。

第五章

获胜的狗儿没敢大意，回到早安二路，乐乐向猎师询问有关猫王的情况，猎师只听说他是个有操控猫的能力的人，其他情况也并不了解。经过协商，猎师派狗驻守夺回的北区地盘，而乐乐则自告奋勇去劝说白眉回来。

带着半路遇见的土头，乐乐来到田野路，想不到阿康也在这里。他正和看守南瓜的通哥抱怨猫群被赶走后，地里的老鼠十分猖獗，导致收成的下降。土头自动请缨消灭田里的老鼠，而阿康则加入队伍一起去找白眉。

一路上先遇到的是三剑客，与之交谈后乐乐和几只野猫打斗一场，大长经验值。向正在大兵路桥头睡觉的圆刷子打听，圆刷子说白眉它们正在蛋糕北路熊宝宝桥旁的空地上聚会。于是乐乐赶往河边向白眉提出欢迎白眉它们归队。有一点动心的白眉说与众狗商议后再定，于是乐乐返回蛋糕北路静等白眉的消息。见到猎师，猎师说猫王已经出现了，率领猫群从早安路和钓鱼路同时进攻，负责守卫的钢毛和迅猛龙都不是对手……

正说话间，一道黑影如闪电般掠至，原来是负责传信的忍者猫，说猫王正在钓鱼路守候，说完便像来时一样消失得无影无踪。迅猛龙一时激动追了上去，其他的狗也一拥而上。

乐乐及众狗来到钓鱼路，见到站在铁笼上戴着面具的猫王，猫王说他正用驯猫术组建一支防护力量，以使破坏小镇的不良分子感到恐惧，乐乐说猫王畏畏缩缩以面具示人的行径和猫群对小镇造成的困扰正是小镇不安定的原因。理屈词穷的猫王率领众猫退去，群狗也尾随追去，乐乐猜测大家中了猫王激将法的圈套，忙从铁笼中将迅猛龙救出，这时白眉恰巧率领终于回心转意的众狗赶来，于是乐乐和狗群朝前方追去。在半路上遇见汉堡走路正唆使僵尸狗去偷人类的食物，乐乐说以后狗群只要专心为小镇工作，就不会为食

宿而忧愁了，于是僵尸狗加入队伍，而这时猫使者三脚猫、什锦毛和竹竿突然冒出来，乐乐向三猫询问，得知猫王现正在伟人纪念路，在僵尸狗为找香蕉皮而离开后，乐乐一行东走来到了伟人纪念路。

祈祷路上的物品

路上：冷煤，火药，青菜，萝卜，铁块，磁铁，气球，毛线，合成树脂，石棉，跳蚤，蛤蟆菌菇

东店：遥控器

仓库：饼干，肥皂，火药

住宅：肥皂，布，合成原料，冰水球，南瓜，布，面包，收音机，罐头炸弹

住宅仓库：铁罐，电力原料

五兄妹之家：苏打粉，冷气原料，机器原料，热能原料

支线任务

五兄妹中的奥斯汀说隔壁的安布斯总嫌他们太吵，乐乐帮助解决这一问题得到10点创意的回报。

伟人纪念路上的物品

路上：辣椒，电视，弹簧，铁块，橡皮筋，竹子，玩具枪

玩具店：胶水

住宅：野花，绷带

玩具博士的家：生化原料，料理原料，红药水

油油老爹的家

大厅：面粉，机器原料

大老爹的房间：医用原料，铁钉

奥丽维亚的房间：枕头，小炸弹

第六章

正行走间看到两只纸箱在马路的中间移动，乐乐好奇地上前搬开纸箱，发现是胖哥和瘦哥。乐乐询问猫王的下落，两狗说猫王已逃往祈祷路，此时一大群猫儿冲了过来，胖哥和瘦哥吓得直打哆嗦，拔腿就想开溜，乐乐将两猫打败后，胖哥和瘦哥去而复还，并承认自己是天下最胆小的狗，但它们不以为耻，还说在无力承担来自对外界的恐惧时内心还要追求精神上的卓越(活脱脱的阿Q精神)；他们要求乐乐将纸箱再放回身上去，还说这不是逃避

现实，而是远离世俗，以一个哲学家而言则是一种基本的素养。哭笑不得的乐乐懒得啰嗦，只得照做。

来到祈祷路，遇见正蜷在马路中央睡觉的夜猫子，乐乐向它询问猫王的下落，夜猫子说猫王已往东方去了。乐乐拔足往东行去，见猫王正攻击白眉，乐乐上前理论，猫王却大笑而去，让一群狂猫围攻上来。费尽九牛二虎之力终于战胜了群猫，乐乐率队追到早安路遇见钢毛，向它打听猫王的下落，钢毛却蔑视猫王的力量，夸口自己的本领，甚至要和乐乐比试比试。在和乐乐的比试中钢毛落败，乐乐告诉它这是团结的力量，猫群就是因为团结，一盘散沙的狗才不是对手，所以战斗中光凭勇敢是不行的，一向强词夺理的钢毛心中虽然信服，嘴上却依然狡辩一番后悻悻然跑开。

在十字路口见到受伤倒在地的圆刷子和香蕉皮，它们说猫王正在伟人纪念路率领群猫攻击狗群。正在探视时，救世主和刽子猫两猫奔过来向乐乐挑战，大米说救世主是只超能猫，而刽子手则是虐待狂，叫乐乐多加小心。将两猫打败后，乐乐忙率队奔往伟人纪念路。

此刻的伟人纪念路上正有节外生枝的变故。木桶镇的警长肥客正在执勤，见一穿红斗篷的人影（猫王）闪过，怀疑有什么阴谋，勒令他站住并准备将其带回警察局问话。猫王上前辩解，肥客却不容分说派警员山楂上前拘捕，被迫出手的猫王用南瓜把肥客和山楂打得狼狈不堪。

乐乐和猎师它们终于赶到了，在决战中狗族占了上风，抵挡不住的猫王决定求和，提出猫狗以后以"这是桥"和"圆圈路"为界，井水不犯河水的建议。

当肥客再次出现时，猫王不由乐乐分说拔腿开溜，于是二次北区大战结束，北区完全收复。

解决了威胁狗儿生存的问题，猎师心满意足，在几天后的河滩聚会上，它宣布由乐乐接替自己在狗族中的领袖地位。由于乐乐在大战中表现出的机智勇敢和冷静的头脑，虽然是有史以来第一位人类狗老大，他仍然受到了大家的拥戴。乐乐许诺从此狗群可以住在鬼屋里，这样就不必受风吹雨淋了，并且大家团结一心，猫再也不是对手。

第七章

这一天，约翰叔叔建议乐乐向警察报告成立木桶小队的事，以免今后发生误会。乐乐决定去镇子的警察局去通禀一声，他便带着大米、地瓜和黄黄来到街上，在伟人纪念路遇到了警员山楂。山楂说新学期就要到了，乐乐闻

言大吃一惊，自己就要上学了，可那些缺乏领导的狗儿们怎么办呢？猫群有可能再度攻回来……

乐乐想延后一个学期再去上学，山楂说这可不是小孩子随便说就可以的，要经过大人的同意才行，无奈乐乐只好照山楂的建议去学校看看。

乐乐刚迈进学校就被两名学生拦住，他们向他打听阿康、阿吉的下落，说老师们认为阿康阿吉是很坏的学生，木桶教皇已下令大家去寻找这两个人。木桶教皇是谁？学生告之是学校里是最凶的老师，所有的人都怕他。乐乐忙退出来用 PDA 呼叫阿吉，告诉他木桶教皇要抓他们去上学的事，阿吉说教皇是个很偏执很古怪的老先生，还是回鬼屋再作讨论吧。

当乐乐走到钓鱼路的时候，忽然被一个柱拐杖戴眼镜的老人叫住，那老人自称叫多福，是木桶学校的木桶教皇，冤家路窄，乐乐忙向他问好。多福问乐乐为什么还不去上学，乐乐将自己打算延迟一个学期的想法说出，却被多福一顿臭骂。他限定乐乐几天内必须到学校报到。乐乐对多福的凶霸态度很是不满，于是说不愿到木桶学校就读，多福大怒，说乐乐必须和阿吉、阿康一起，明天到学校报到，否则他会出手教训他们，说完拂袖而去。

带着路上遇到的大米和三剑客，乐乐回鬼屋和阿吉、阿康交谈，阿康说不必理会那个无理的木桶教皇，直截了当申请休学得了。这时约翰问起多福的事，说多福本是他年轻时曾一起到大都市去留学的同学，他是个权力欲很重的人，尤其不喜欢小孩。

乐乐和阿康于是决定去学校向木桶教皇申请休学。刚走到蛋糕南路，遇见了山楂，向他打听木桶教皇的下落，山楂说他是受多福的委托来带乐乐、阿康和阿吉去学校上学的。于是乐乐说他正要去找木桶教皇，让他直接与约翰叔叔见面谈话，而山楂却认为鬼魂是不能当乐乐的监护人的。

乐乐进入学校，在门口撞见木桶教皇，乐乐重申延后上学的想法，并让多福去见约翰叔叔。多福则破口大骂，说乐乐在镇上没有合法的监护人，就应由老师来管教，乐乐出言反驳，不想多福大动肝火，上前用拐杖将乐乐及众狗狠狠地教训了一顿，好在山楂及时赶到，乐乐才没有受到重伤。

校门外，乐乐遇见了记者拉班。拉班说正在筹办木桶周刊，向乐乐询问有关教育的事情，乐乐说出木桶教皇动粗打人的事。拉班走后，乐乐用 PDA 和阿吉联络，阿吉说多福那根拐杖的确很厉害，就连大人都鲜有敌手，劝乐乐回鬼屋再作定夺。

中途遇到猎师，它答应找迅猛龙帮助乐乐。回到鬼屋，约翰叔叔听说多

福竟对乐乐动粗，便说出多福先生害怕音乐盒声音，特别是“少女的祈祷”那段音乐的弱点，根据约翰的形容，多福一听“少女的祈祷”就浑身无力。

可全镇的音乐盒都已被多福烧掉了。乐乐提出可以再做一个音乐盒。但叔叔说唯一的一个音乐齿轮还在多福太太手中。乐乐问过叔叔多福家在早安二路的地址后拔步就去。刚出门口，正撞见猎师慌张地跑来，说镇上出现了一大帮人，用绳圈将所有的狗都捉走了，于是乐乐决定先到街上去看看。

支线任务

1. 东部公路上替汉森夫妇沟通，得到10点创意。

2. 伊丽莎白说大彼得的样子似曾相识，替她去找大彼得（大彼得会告诉乐乐伊丽莎白是他的未婚妻，但她的疑心病太重，乐乐对此爱莫能助）。

第八章

果然“不是约翰的路”上有一支捕狗队，说是镇上有人报警被疯狗咬伤，政府正下令将“疯狗”全部捕杀。乐乐和众狗打跑了捕狗队员，用PDA联络阿吉，告诉他捕狗队的事，两人决定立刻去营救狗群。

来到蛋糕南路，遇到侥幸从捕狗队手中逃脱的钢毛，钢毛说其它的狗已被送上了捕狗车，捕狗车就在木桶学校一带。乐乐听了急忙朝学校跑去。

刚来到钓鱼路口，见山楂正与一位老妇人说话，与山楂交谈得知镇上的捕狗队正是多福报警找来的，乐乐不由为此事自责，因为自己得罪了多福才使镇上的狗群蒙此大难。这时山楂向乐乐介绍身旁的妇人正是多福太太（外号黄脸婆），多福太太对多福过分的作法也甚为不满，她将一只音乐齿轮交到了乐乐手上。经过商谈，山楂前去通知镇民阻止捕狗队的行动，而乐乐则直接奔往学校解救被捕的狗儿。

来到学校门口，在捕狗车旁见到捕狗队长，乐乐上前与之交手却不幸落败。看着呼啸而去的捕狗车乐乐心急如焚，忙呼叫阿吉帮助。阿吉说目前只有木桶队三人出动营救狗儿，正待乐乐回到鬼屋商量下一步行动。

回到鬼屋，乐乐将音乐齿轮交给阿吉，阿吉将它制成了音乐盒还给乐乐。阿吉的计划是自己破坏捕狗车，而由乐乐和阿康上前作掩护。战术既定，木桶小队立刻行动。

三人在蛋糕南路遇到了木桶教皇多福，多福欲带他们去学校，而乐乐则斥责他公报私仇的行径。多福大怒挥舞手杖上前攻击三人，战斗中乐乐使用音乐盒，多福闻声瘫软在地上。三人风风火火赶到学校，在门口再次见到多福，乐乐上前让他打开捕狗车，这时捕狗队长赶到，一阵拳脚将三人捉到教

室，并让他们在这里反省，直到捕狗队完成工作为止。乐乐指责多福身为教师不爱护动物，毫无怜悯之心，指望他良心发现；多福却不为所动大笑而去。被困在教室里的乐乐三人愁容满面，相顾无言。

突然走廊里传来了脚步声，阿康说可能是有人来救他们了，不料进来的是两个学生，而且是木桶教皇派来的看守。看来一点逃跑的希望都没有了，三人更是垂头丧气。阿康大发牢骚，说大都市的人到底有什么本事，为什么来了几个人就将小镇搞得乌烟瘴气的。阿吉说只要假以时日一定能够改变大都市人的观念，以使他们不再做出这种伤天害理的事。乐乐想只要付出努力，改变都市人的看法并非不可能。

正胡思乱想，教室的空中忽然闪现一道白光，那个白衣小天使出现在三人面前，两名看守的学生目瞪口呆。天使上前柔声和两名学生谈话，让他们将三人放开。天使的话比木桶教皇更具威信，于是两名学生给三人松绑，乐乐、阿康和阿吉终于又恢复了自由。

三人走出校门，见一大群镇民正阻住捕狗车辩论不休，阿康打算趁捕狗队忙于应付镇民时开启捕狗车的车门，不料此举被多福发现，上前一杖将三人打昏在地。就在这时猫王率领群猫旋风般赶到，让众镇民们退后……

数小时后，乐乐悠悠醒转，他环顾四周发现是一个陌生的所在，与阿吉谈话才知是镇上的教堂医院，是猫王及时出现才击退捕狗队救出大家的。捕狗队也被赶出小镇了。

难道猫王是友非敌？乐乐百思不得其解。

教堂医院中的物品

教堂医院外：苹果

第九章

出了病房，一对夫妇（西西莉亚、艾伦）正在为鸡毛蒜皮的事争吵不休，旁边一个叼着烟斗，身着大衣手扶拐杖的人（难道是福尔摩斯?）正倾耳细听，心满意足的样子好似在欣赏一段广播剧。艾伦夫妇不肯让路，乐乐只好沿墙绕过进入左侧的病房中。病房不大，墙上挂着十字架。乐乐发现躺在病床上的女孩真梦和小天使长得一模一样，可是她的身体却好像完全没有意识和知觉。这是怎么回事?

就在这时小天使现身了，告诉乐乐那女孩就是她自己，她是艾伦的女儿，自从一次车祸后就一直昏迷不醒。她不愿意回到身体里去。乐乐十分诧异，他向小天使询问其中的原因。小天使强作欢笑，牵强附会地说出作天使的种

种快乐来，乐乐看出这并不是真正的原因所在。小天使掩面痛哭，终于说出她不愿意苏醒的真正原因。原来她的父母多年来一直吵架不断，但在自己发生车祸昏迷后，父母的争执有所收敛。为了他们的婚姻维系下去，她不愿意醒来，不愿看到父母的分离，不愿面对支离破碎的家庭。乐乐的心情非常沉痛，他决定去向艾伦夫妇说明一切。

门外的那对夫妇还在喋喋不休地争吵，他们丝毫不理会乐乐的说话，直到他说出有办法唤醒真梦。貌似福尔摩斯的侦探找出了西西莉亚和艾伦吵架的症结所在，要他们努力控制自己的情绪，尊重他人的感受。

乐乐将艾伦夫妇领到病房中。病房中西西莉亚痛哭流涕深深为自己忽视女儿的感受忏悔，乐乐将一束鲜花放在真梦的床头，并在她的耳畔告诉她父母的承诺，真梦眼帘一动醒转过来。消除了隔阂，一家三口终于美满团聚了。

窗外阳光灿烂。

第十章

乐乐来到医院走廊，见到教堂中的神父，神父说其实真梦的身体早就治好了，就是她的灵魂不愿回来，如今乐乐能助她醒过来，真是善莫大也。神父突然又说起那场大混战后，镇长亲自查清楚事情的一切，他当场解除了木桶教皇的教师职务。木桶教皇现在正在教堂忏悔。他建议乐乐去看看。

乐乐欣然前往，但多福不愿说话。让他忏悔吧，乐乐和阿康回到鬼屋。

几天后，乐乐去实验室去见阿吉，阿吉说在解救狗群时曾发现了一件怪事——有个骑在狗身上的怪人也被关在捕狗车里，乐乐也觉得不可思议。乐乐来到鬼屋大厅约上阿康，两人打算到“不是约翰的路”上看看。这时那个在病房外见到的侦探模样的人跑过来，说自己是神探汤米，还以为自己大名鼎鼎，路人皆知。可是阿康和乐乐都没有听说过这号人物。汤米说他正在调查一桩奇案，案件还和真梦当时的车祸有关。

他说真梦当初的车祸并不是普通的意外，而是藏有阴谋，原因是真梦的父亲艾伦先生其实是被分派执行监视木桶镇古代遗迹任务的国家安全调查局的成员，他掌握了遗迹秘密的关键。阿康闻言大笑，他从没听说木桶镇有什么遗迹，汤米说这是国家一级秘密，你们当然不晓得了，但小镇旁的大都市企业早就闻风而动，对此有高度的兴趣，所以才会发生那次意外。汤米又说决定到真梦家去调查一番，扮成了一名怪盗邀请两人一同前往。反正闲得无聊，就和他去看看吧。

来到早安一路（左第六个房间），二话没说汤米就闪了进去，乐乐和阿康

也只好跟入，进去后左拐，进入正前方左边的房间，发现汤米正设法打开书架上的机关，机关打开后找到了一个暗门，沿陡峭的台阶下去是一个地下水道迷宫（迷宫的走法是：进入正前方的管道，从走廊进入中间的那个管道，再穿过对面的管道），走出下水道就可以来到一个大铁门前。自命行家的汤米上前扳弄了一会儿，累得一身臭汗也没有打开，在乐乐和阿康的笑声中汤米只好放弃了。三人出了密道返回街上，不料碰到警长肥客，原来汤米为了模仿侦探小说中怪盗罗宾的作风，早将这次行动的预告放在警察局里，乐乐不由哭笑不得。在汤米逃走后，乐乐和阿康作为替罪羊被肥客关到了监牢中。

迷宫中的物品

迷宫：明星甲克，次元披风，空气枪

第十一章

监牢里，有一个骑在狗身上的怪人自称快刀张三，本是镇上的理发师父，座下的狗名叫闪电；另外一个胖胖的酷似黑手党的人物自称叫肉丸，是大都市黑社会头子狮子王的小跟班；而第三个穿斗篷戴眼罩的瘦子则叫闪腰侠，本是大都市报社的记者（一群怪物）。闪腰侠退休后无事可干，就心血来潮跑来调查大都市企业的把柄，结果得知大都市企业正准备进行一项骇人听闻的人心污染计划。他们认为人的心灵越堕落、物欲越强烈，他们就越容易赚钱，木桶镇正是他们的主要目标之一。

与肉丸交谈后得知他们的老大狮子王是大都市里有名的流氓，这时闪腰侠说黑社会的幕后老板就是大都市企业，肉丸也承认正是奉大都市企业的委托来木桶镇破坏治安的。再与快刀张三谈话，快刀张三说起哥哥在大都市的悲惨遭遇不由唏嘘。

和这几个胡吹乱侃的家伙讨论一无所获，倒是乐乐在与闪电交谈后，得知在它后面的墙上好像有风吹过来，说不定会有什么秘密出口。闪电照乐乐的意思狂踢一阵，果真在墙后发现了一个幽深的暗道。五个人沿着暗道走下去，快刀张三说木桶镇以前是个有名的海盗窝，说不定会找到什么秘密的宝藏，于是众人开始在迷宫中寻找（这里的迷宫走法是：先左行走到尽头，进入正前方的管道，再进入对面的管道右行到头，然后进入右边的两个入口的任意一个就来到迷宫的尽头）。在迷宫的尽头众人发现了一具骷髅，骷髅的身下有一个笔记本，闪腰侠推测说他可能是逃狱被困死在这里的囚犯。乐乐翻了翻那个笔记本，知道那个人是个考古学家，笔记本上说他发现地下水道可能有通往金字塔的路，可是因为迷路并缺少粮食而饿死在这里。众人见找不

到出口，只好悻悻地按原路返回警察局的监牢。

刚出洞口，遇见了山楂，他正欲放众人出来；话没说完，门外的黑社会老大狮子王带着人骂骂咧咧地拥进来，不由分说就将肉丸带走。乐乐等人谢过山楂，走出警察局来到街上。闪腰侠说刚才那票人马就是大都市企业派到小镇扰乱治安的，于是和快刀张三一起去盯住他们，而乐乐和阿康则商议迅速离开猫的地盘。这时肥客出现在两人身后，幸亏真梦和西西莉亚及时赶到才算解了围。肥客和西西莉亚走后，真梦说就要开学了，为了不耽搁木桶小队的学业，她会每天为乐乐他们补习功课的。

两人行到这是桥，遇见仓皇狂奔的忍者猫，它们的首领猫王已被一些人捉去了，所有的猫乱作一团，猫老大黄金战舰也趁机造反企图夺回领导权。忍者猫加入队伍，乐乐决定先回去见猎师讨论营救猫王的细节。

来到“约翰的路”见到猎师，忍者猫重述猫王失踪的事，猎师答应帮忙，并且建议去找摩西来协助调查。众人来到木桶广场，找到了探案高手摩西及其助手花生（福尔摩斯与华生?），摩西说要找到猫王，需要有猫王身边的东西，闻过气味才可以追踪，而镇长最近也失踪了，那么就先从镇长身上查起吧，因为猫王和镇长很可能关在一起。于是乐乐等人来到了行政所的所在地老爷路。在老爷路遇到汤米，汤米神秘兮兮地说他正在办案，乐乐没有理会径直往行政所走去，在行政所的办公室里竟意外地发现了猫王的红披风和南瓜面具——原来猫王就是镇长！这时警长肥客从外面进来，将乐乐等人赶了出来。摩西回忆起几天前曾在魔王路闻过猫王的味道，于是众人急忙赶往魔王路。

在魔王路摩西闻出了猫王的味道，循味来到一个废弃的老井前，这里曾经是从前木桶小队的秘密基地。在基地的门口，肉丸和他的同伴正在把守着，摩西偷偷上前闻了闻，判断说猫王就在里面。这时乐乐想起从鬼哭路的枯井可以通到基地里面，于是和阿康及狗儿们到鬼哭路找到枯井下去来到一处迷宫中（这迷宫的走法是：下、左下、左上、上、上、右上、左上、左下、左下）。走出来到一处斜坡，从斜坡上去在房间里面见到被缚的猫王（镇长）。这时肉丸及同伴进来，肉丸念在与乐乐有“同牢之谊”，答应放了镇长，乐乐上前质问他们为什么要抓住镇长，肉丸却不知内幕，这时闪腰侠出现说出大都市企业的险恶用心，于是众人同看守们展开了一场拚杀，终于将镇长救出。

乐乐和阿康随镇长来到行政所，镇长说出了大都市企业的“人心污染计划”和自己装扮成猫王的原因。

镇长本是大都市企业总裁的女婿，他渐渐认识这家公司的作风：为了提高自己的利益，扩大市场不惜下功夫去研究人性，最后得出一条结论：如果人性更加贪婪和虚荣，他们的产品就会卖得更好。从此他们开始不择手段地用宣传、广告、洗脑的方法鼓吹消费，这就是他们的“人心污染计划”。镇长知道计划的真相后非常震惊，决心阻止他们的阴谋，可在企业内没有人肯与他合作，于是他孤单地一个人回到出生的故乡——木桶镇，最后由于热心镇上的事而被选为镇长。他知道大都市企业的威胁总有一天会侵袭木桶镇，于是他开始组织秘密军团准备抵抗，刚好上一代镇长叮咚爷会驯猫术，他就向叮咚爷学会了这项本领，并继承了叮咚爷的猫王身份，试图用猫族的力量暗地里来保护木桶镇，可是他无法和猫进行语言上的沟通，所以虽然猫团结在一起却往往不受控制，而与狗发动战争实非出他所愿。

乐乐听到镇长的解释终于对事件的前后有了全面的了解。恢复了猫王打扮的镇长叫所有的狗和猫在木桶广场集合，之后宣布放弃猫王的头衔，让乐乐来领导镇上的猫群，以使猫狗共弃前嫌，共同对抗大都市企业。

统一领导了阿猫阿狗的乐乐信心百倍地发出了一道道的指令，准备和企图破坏小镇安详生活的大都市企业决一死战。

第十二章

回到鬼屋门前，忍者猫说黄金战舰仍不服乐乐的管制，企图搞分裂。乐乐说这不是重要的事，重要的是赶快开始调查大都市企业的阴谋。来到“不是约翰的路”遇到记者拉班，拉班说狮子王那帮黑社会已占领了警局，警察肥客和山楂也被他们关押在监牢里，于是乐乐率领众猫狗赶往警局。

刚进入警局，就看到先到一步的黄金战舰正和看守打成一团，乐乐于是上前将山楂和肥客放出，有气没处出的肥客闯出去要找流氓们算帐，但一出门就被狮子王打倒在地，乐乐等忙冲上前去救护。

狮子王及众爪牙终于被打败了，乐乐决定先去找镇长商议对策。来到老爷路行政所，镇长对乐乐的所作所为大加赞赏。他告诉乐乐自己任大都市企业总经理的太太已来到小镇，这表示对方的指挥中心已正式进驻到这里，对木桶镇势在必得。镇长委派乐乐赶往爱神街的大都市企业办事处调查。

在爱神街的一栋建筑前，一个打扮得花枝招展的小姑娘见乐乐衣衫不整，称他为乡下野孩子。乐乐上前解释，自称红珊瑚的女孩不可一世地叫乐乐走开。这时大米冲上来对她狂吠，红珊瑚吓得大哭不止。

红珊瑚跑开之后，乐乐找到了大都市企业的办事处，但与两名守卫大战

一番却不得其门而入。

一筹莫展之际，神探汤米赶到，他换上怪盗的服饰伸手打开了门锁。汤米建议狗群最好不要进入，于是两人将大米及三剑客留在门外看守，而什锦毛叫来了影子猫和忍者猫，和乐乐、汤米一起潜到办事处的建筑内。进去之后径直往右走，进左数第二道门（头像右边），一直往里，在一扇门前打败一群披头士歌手，然后乘坐电梯下到地下室，打败一名看守后进入到他身后的一道小门中。乐乐和汤米在阴暗的小屋中发现了一只硕大的玩具熊，一名玩具师跑出来，说这是正在的开发具有杀伤力的玩具，这只玩具熊叫做刀疤老大，是孩童们心目中的英雄。因为它是某部电影片的主角，虽然作为黑道中的人物做过不少坏事，但有情有义热爱家庭。只要够酷够辣就会有青少年喜欢，这就是所谓的暴力美学（现在大受欢迎的许多标榜“酷”的电影不正是如此吗）。乐乐听了不由直摇头。

大都市企业办事处内的物品

秘密基地通道：强化塑胶枪，保龄球炸弹，运动员夹克，百兽大之爪，导弹，麻醉针筒

大都市企业办事处：防毒套装，快打胶囊，防火眼，反导弹夹克

第十三章

出了房间，汤米说他趁玩具师和乐乐说话的时候偷偷打开了屋里的一个保险箱，偷到了一份玩具的设计图，乐乐返回了鬼屋将那份图纸交给了阿吉，阿吉对图纸研究了半天，说这种玩具的动力部分威力极大，可以造成相当大的杀伤力。就在这时，阿康气喘吁吁地跑进来，说街上有一群像玩具的东西正在破坏小镇。乐乐赶忙跑了出去，在“约翰的路”上，两只玩具兵正在向地瓜开火，危急时刻镇长赶到，用猫派气功将玩具兵击倒。镇长说这些都是大都市企业派出破坏小镇的玩具兵团，阿康说从图纸上看来这些玩具上应该由一个总遥控器来控制，于是乐乐等人飞身赶往爱神街去找玩具兵团的遥控器。

在爱神街又遇见那名疯狂的玩具师，乐乐告之玩具兵对小镇造成的危害，让他将那些玩具兵收回去，玩具师却说他已无能为力，因为总遥控器已被红珊瑚带到木桶广场去了，众人于是又奔往木桶广场。找到红珊瑚后，才得知原来玩具熊刀疤老大就是总遥控器，在红珊瑚跑开后，众人与刀疤老大展开了一场苦战。

终于打败了刀疤老大，红珊瑚嚎啕大哭大耍小姐威风，镇长百般哄逗都

无济于事。迫于无奈，他只好脱去猫王的外套和面具，与她父女相认。红珊瑚认清了镇长的面孔时，猛地投到他的怀中，镇长则激动得热泪盈眶，说从今往后他要好好地保护红珊瑚，而红珊瑚与乐乐等人也结成了好朋友。

镇长领着红珊瑚回家了，玩具师匆匆地赶来，说刀疤老大是这里玩具兵团的唯一总控制器，如今失去控制，街上的玩具都回不去了，只有任它们自生自灭，并说总部已下了命令，他会立刻赶往虾格鲤拉（香格里拉?）总部去，说完便叫来一辆玩具车呼啸而去。阿康不由破口大骂；乐乐则思考着赶往虾格鲤拉一趟，看那个大都市企业在搞些什么名堂；这时快刀张三骑着闪电来到广场，说大都市企业的总部建在一个火山口上，直接吸取火山的能源使用，那里禁闭森严不容易进去，不过他知道一条上山的捷径。于是阿康留守小镇，而乐乐和快刀张三则从魔王路的山路上山。

刚走到山口，两人遇见三只灰狼阻路，这时一只黑狗出来和乐乐等一起击退了灰狼，原来是乐乐从前的玩伴黑武士。乐乐上前道谢，说起从前和黑武士玩耍相伴的情形，心中很是怀念，而黑武士自从五年前和乐乐分别后就闯到魔王山当了山大王。当黑武士得知乐乐要去虾格鲤拉时，便决定加入队伍保护乐乐。穿出森林迷宫（迷宫的走法：上、左、左、下、下、左、上、左、左、上、左、上、右、右），后是岩洞迷宫（迷宫的走法：右、右、上、右、右、下、右、上到尽头然后再左行，到尽头上行右拐），穿出岩洞迷宫再打败一个守在洞口的红色蝙蝠，乐乐等人终于进入了虾格鲤拉。

去虾格鲤拉路上的物品

山路：蛋糕，蛋，小鱼项圈，消炎绷带，加速时钟，反导弹铠甲，解毒剂，葡萄，万能绷带，百慕大之爪，磁浮皮鞋

第十四章

虾格鲤拉是一个典型的大都市，灰蒙蒙的天空下矗立着一座座钢筋水泥的摩天大厦。这里的空气沉闷压抑，来来往往的人群带着漠不关心的神色。据说冷漠的原因是这里的人们都现实；追名逐利，趋炎附势，是他们奉行的人生原则。

乐乐没想到会在街上遇见多福太太，交谈后打算四处逛逛，在街的尽头看到一位卖唱的流浪艺人（米糕），身边一只摇滚猫随着琴声翩翩起舞如醉如痴，吸引了许多路人围观。乐乐和快刀张三也不由为那流浪艺人的歌声和猫的表演所感动，停下来欣赏。就在乐乐欣赏歌曲的时候，忽然看到一只幽灵的影子出现在一名律师的背后，而律师立即仿佛中了魔，突然开始取笑侮辱

表演中的艺人，艺人气得上前与他理论，却被口舌伶俐的律师嘲弄一番，乐乐挥拳将那个纠缠律师的魔影赶跑，律师皮果的情绪才稳定下来。

这是怎么回事？来不及仔细考虑，眼前的纠纷还没有解决。恢复正常的律师无论如何不肯就刚才自己的言行向艺人道歉。乐乐说法律是保护好人的，暗示皮果不要利用自己的身份欺人太甚，而皮果却信口雌黄，说法律只保护懂法律的人，没有好人与坏人的分别。流浪艺人按捺不住心中的怒火，抡起吉他将尚在喋喋不休的律师打倒在地。就在这时大队的保安人员赶来，与乐乐等人展开了混战。

赶退了保安后，流浪音乐家对虾格鲤拉再也没有一丝半点好感，嚷着要立刻离开这鬼地方，乐乐说有密道能带他们离开，于是艺人米糕和摇滚猫加入队伍。来到入口处，意外地见到了捕狗队长，原来他还是大都市企业的警备队长，一场恶战又不可避免地开始了。

打败捕狗队长和他的手下，众人循着原路返回木桶镇。走到山脚，这黑武士说已到了森林的尽头，不能随乐乐回去，因为它还要保护森林中的弱小。乐乐明白黑武士和自己一样都有各自的生活与责任，于是乐乐与黑武士在森林的尽头挥别。

回到鬼屋，米糕因为对刚才的幽灵心有余悸而不愿进去，乐乐百般劝说解释无用，只好由他去另找栖身之所。而风风火火的快刀张三也与乐乐告辞，于是乐乐孤身返回鬼屋。进入实验室，乐乐向阿康和阿吉说起了这次虾格鲤拉之行，阿吉则说镇上又出现大都市企业派来的人四处破坏，不如大家以其人之道还施彼身，偷偷大举进攻大都市企业的总部。乐乐说虾格鲤拉警卫森严，到处都装备了强大的武器，凭几个人的力量无异以卵击石，除非能够伪造证件蒙混过关。阿吉又提议再到办事处去看看，说那里一定有进入虾格鲤拉的证件。匆匆赶路的乐乐和阿康刚上木桥就遇见了镇长和他的女儿红珊瑚，镇长说为了红珊瑚的安全，还是让她在鬼屋住上一阵子，于是阿康将红珊瑚领到鬼屋内安排她的起居，乐乐一个人赶往爱神街。

来到“约翰的路”，猎师说很多的狗都有察觉镇上多了许多奇怪的人，敌人大概开始活动了，为了保护乐乐的安全，猎师加入队伍。办事处里，律师皮果正对手下夸夸其谈，下达对镇民洗脑的任务：先派黑道人物在镇上捣乱，然后再由大都市企业出面将这些家伙们捉起来。这样企业的形象就建立起来了，接着再用各种媒体进行第二拨洗脑，使镇民成为商品的奴隶。这一切都被赶来的乐乐听个正着，在皮果及打手走后，乐乐也尾随来到了木桶广场。

广场内人头攒动，皮果正巧舌如簧，鼓吹大都市企业给小镇带来的好处，乐乐来到肉丸身边问他为何也来这里听皮果的演讲，肉丸说皮果是大都市的名人，常为犯罪者辩护，是他们黑道的救星，说完摇头晃脑，仿佛听得津津有味。

当肉丸听到皮果说将为小镇铲除狮子王为首的黑社会势力时，才知他们已被大都市企业出卖了，成为了树立企业形象计划的牺牲品，于是慌忙去找狮子王报信。乐乐则挺身而出，揭露大都市企业及皮果的险恶用心，本来就对皮果半信半疑的镇民们都相信乐乐的话才是真的，于是气极败坏的皮果招来了附体的魔影于一瞬间将乐乐打倒。这一切发生在电光石火的刹那，除了乐乐与皮果其他的人都没有发觉。乐乐见自己不是恶魔的对手，急忙拔步逃回鬼屋。

第十五章

刚进小院，见红珊瑚正嚎啕大哭，问其原因才知是阿康等人无意间冷落了她，乐乐于是教她应该学会先关心别人，这样才会受人关心，因为大家每个人都需要关心，在众人的劝说下，红珊瑚终于破涕为笑。鬼屋里，乐乐向众人说起遇到恶魔的前后经过，阿吉说幽灵是四度空间以上的生灵，没有武器可以对付，除非同样地使用属于灵魂的力量，也就是第六感或超能力，于是乐乐决定去学校和教堂去找叮咚爷和神父求教。

乐乐来到学校，沿走廊右行进入图书馆，启动机关移开书架进入一个密室，在密室内见到一位白发银须的老者，询问之下正是叮咚爷。乐乐将对付恶魔的事说出，叮咚爷教乐乐学会了幽灵猫召唤术，说虽是简单的魔法，但可以召唤出幽灵猫，至于要如何打败恶魔还要随机应变。乐乐出了学校，从早安二路来到教堂，神父替所有的队员恢复了体力后，乐乐讨教对付恶魔的方法，神甫教乐乐学会了神圣治疗术。

回到“约翰的路”，乐乐意外的遇见了狮子王和神探汤米，狮子王向乐乐道歉并请他帮忙搭救他三个被大都市企业出卖的手下，于是乐乐和狮子王、汤米急忙赶紧往爱神街。来到办事处门前，见到米糕的摇滚猫，得知米糕已被皮果捉到办事处里了，于是摇滚猫加入行列，一同闯入办事处。

进入办事处，大家从第一个门（头像左边）进去，乘坐一部电梯升上二楼，然后径直来到一扇钢门面前。汤米自命不凡，自告奋勇上前去开门，百般试弄却打不开。此时红珊瑚和阿康赶到，红珊瑚说要去劝说妈妈放了被关押的人，而乐乐等人劝不走汤米，只好任由他去与那门较劲，众人继续往前

走去。乘坐一部电梯到三楼，径往右行进入尽头的一个房间，再从右边的墙壁穿过去，进入一个隐蔽的大厅。在大厅里见到皮果、捕狗队长及众打手，在皮果逃走后，乐乐等人与捕狗队长再次展开了一场混战。

战斗中获胜后，众人继续往右穿行，终于在密室里找到被押的狮子王手下和艺人米糕。将众人放出后，乐乐进入红珊瑚母亲的办公室，见红珊瑚正嚎啕大哭，得知她并没有说服妈妈，反而被关在了这里。

乐乐带上红珊瑚和阿康一起乘电梯返回二楼，见到精疲力尽的汤米，得知那道顽固的门已被他打开了，进去一看不过是个厕所。但汤米在马桶上找到了一块金属板，上面刻着一些奇特的符号，汤米见没有什么价值便扔给了乐乐。

回到鬼屋，乐乐将金属板交给阿吉，阿吉说他研究那考古学者的笔记本，得知在木桶镇附近存在着一个神秘的古代文明遗迹，而这块金属板就是遗迹的钥匙，想必当初真梦的父亲艾伦受调查局指派到镇上调查古代文明的事，大都市企业制造了车祸而得到了这块金属板。根据笔记本上的记述，遗迹的位置该是在木桶镇东南方的不毛岛，上面有传说中的金字塔。于是，乐乐决定去不毛岛看看，或许能找出大都市企业的弱点。

大都市企业办事处中的物品

二楼：反导弹铠甲，证明书

三楼：企鹅项圈，磁浮皮鞋，光学防护罩

第十六章

乐乐返回大厅，带上阿康和播滚猫，径直往镇东北的金砂路木桶港走去。在木桶港与一位船夫谈话后，好说歹说花一千元上船，一路鸣着汽笛来到了寸草不生的不毛岛。在岛上乐乐发现了一个奇怪的柱子，将金属板放上去之后，岛上忽然发生强烈的震动，一座金字塔从沙堆中冉冉升起。

一进金字塔，乐乐和阿康险些被困在一个迷宫中（这里迷宫的走法是：上、上、右、右、上、右、上）。好容易走到迷宫的尽头，乐乐发现了两只在此守卫的怪兽，将其打败出现了一条通道，从通道上行走到一个供台前，上面放着一块蓝宝石，原来金字塔的秘密就是指这块宝石！

乐乐将宝石收起后，玩具师出现在两人面前，在索要宝石不成后悻悻离开。阿康说要更加小心些，以免在回去的路上被玩具师偷袭。走出金字塔，果然在沙地里见到玩具师，玩具师操纵一辆清洁车与两人展开大战。

打败了清洁车，玩具师逃之夭夭，乐乐等来到岸边，见船已被玩具师破

坏了，乐乐于是用 PDA 和阿吉通话，告之得到一块神秘的蓝宝石。阿吉说那块蓝宝石就是传说中的空间遥控器，把它放到 PDA 上就可以利用地图将乐乐传送到任何地方，于是阿吉给 PDA 传送了新的程式，乐乐和阿吉通过 PDA 返回了鬼屋。

鬼屋外，阿吉说山楂正在找乐乐帮忙。原来律师皮果正在镇上到处逼人贱卖房子，要将土地变成工业用地，目前他们一伙人正在田野路林得家。于是狮子王、肉丸等人加入队伍，一起找皮果算账（游戏从此开始可以在地图上选择地点，然后按 J 键进行传送）。

第十七章

来到田野路，皮果果然在威胁林得一家搬迁，狮子王上前理论，皮果却用法律来为自己辩护，众人见他气焰嚣张不可一世，便一拥而上一顿狂揍。皮果逃走后，乐乐劝狮子王去向镇长讲清楚大都市企业的阴谋。于是众人来到了行政所见到镇长，狮子王率手下向镇长真诚地道歉，并说出曾经受雇于大都市企业的事实。镇长说狮子王既然为虎作伥就该承担责任，单单道歉是不够的，应该去警察局自首。狮子王闻言大发脾气，说皮果应当先受到法律的制裁，和手下扬长而去。

狮子王走后，乐乐的 PDA（BP?）响了，阿吉说皮果又在青草公路闹事。乐乐来到青草公路，见皮果正在逼瓦尔多一家，红珊瑚上前阻挠也无济于事。乐乐上前大声斥责，皮果却请出警探天狼星捉拿狮子王，乐乐等人与天狼星大战一场，将其击退。狮子王畏惧天狼星，要求去鬼屋暂时避避，肉丸解释说天狼星号称“完美警探”，他的腿脚功夫天下无敌，刚才他只不过是暖身而已，叫乐乐多加小心。

狮子王及手下走后，阿吉用 PDA 告诉乐乐，在兽医院那边聚集了很多奇特的人，乐乐忙转去医院一探究竟。来到蛋糕北路，见一群拜金教徒正在兽医院顶礼膜拜，他们一见乐乐就围了过来蠢蠢欲动，这时三剑客和大米赶来，协助乐乐打退了拜金教徒。正和阿康、红珊瑚谈话，天狼星突然出现向乐乐逼问狮子王等人的下落，于是又是一番艰苦的战斗。

打败了天狼星，突然传来阿吉的呼叫，原来在魔王路出现了很多大都市的清洁车在大闹，不知有什么目的。乐乐急忙来到了魔王路，见到正指挥清洁车骚扰镇民的玩具师，上前打败两台清洁车，玩具师仓皇逃走。这时阿吉又来通知，说天狼星似乎发现了狮子王的藏身之处，正在鬼屋前徘徊不去，乐乐于是让三剑客、大米留下来把守，自己则赶往鬼屋。

在鬼屋前的木桥上见到天狼星，天狼星将乐乐的所作所为狠狠地训斥了一顿，说他已犯下了包藏罪犯、殴打执法人员等几条罪状，认为乐乐应该为自己的所作所为承担法律责任。这时狮子王从鬼屋中跑了出来，说一切都与乐乐无关，他们愿意向天狼星自首，但天狼星必须答应将大都市企业的坏蛋也绳之以法。天狼星发誓一定从严惩处大都市企业的坏蛋，于是狮子王率领手下去警局投案，天狼星和走狗（天狼星的狗）则加入乐乐的队伍，一同去祈祷路捉拿皮果。

祈祷路上皮果正在用法律的名义恐吓阿康。天狼星和乐乐赶到，上前斥责皮果的行径，皮果逃跑后，乐乐与天狼星联手打败了两名打手，这时收到了阿康的跟踪情报，急忙赶往教堂。

见到阿康后，阿康说皮果不知逃往坟场和教堂哪一边，所以在等乐乐和天狼星的支援。天狼星决定先去坟场搜索，乐乐则被不请自来的幽灵猫领到了教堂内。教堂里，幽灵猫说乐乐将面对最恐怖的敌人，要对付它的方法就是将它领到教堂的十字架前，说完就消失在一团光芒中。乐乐走出教堂赶往坟场，在地下室见皮果正在地上蜷成一团，就在这时恶魔从他的身前出现，尽管天狼星不相信鬼魂，可在恶魔的攻击下手忙脚乱不堪一击。打倒天狼星的恶魔转身准备对付乐乐，乐乐想起幽灵猫的话躲进教堂，在十字架前见到正专神祈祷的真梦，这时恶魔飞扑了进来，真梦化身为天使，在她的祈祷声中，恶魔终于被收伏于十字架中……

警察局大厅里，被救醒的天狼星仍不相信有恶魔的存在，并说以后的事都应由大人来接管，身为小孩子的乐乐从此要恪守本分。每个人都有自己的本分和责任，而乐乐的本分就是上学！对固执己见的天狼星，乐乐哑口无言只好悻悻地离开警察局。

第十八章

在大街上，真梦匆匆跑来，说她在教堂祈祷时听到了神的声音，虾格鲤拉的火山就要爆发了！大都市的人们破坏了自然平衡，转眼间就给自己带来了灭顶之灾。乐乐听罢忙往山上跑去，在将消息告诉路口的闪腰侠后，自己孤身一人闯入了森林之中，他要设法营救尚且蒙在鼓里的大都市居民。

乐乐在森林中遇见了黑武士，它说有个女孩正在阻挡追来的打手。莫非是真梦？乐乐回头打败了正围攻真梦的众多打手，和真梦领着黑武士穿出森林和岩洞来到了虾格鲤拉。乐乐在去往大都市的通道前被武装守卫阻住，乐乐告之火山就要爆发的消息却被他们视为笑谈，万般无奈只好抽身返回，在

街上遇到了多福太太和木桶教皇，乐乐告知他们火山爆发的事，木桶教皇也不肯相信，这时大地传来剧烈的震动，惊骇之下在多福太太的劝说中他才和乐乐等人往山下逃去。

众人逃到远处山崖上，回看身后的虾格鲤拉火山已在阵阵的轰响中喷发出暗红的岩浆。灰黑的浓云弥漫在整个天空，那座曾经代表着高度文明的现代大都市转眼间在大自然的怒吼中化为一片废墟，人们破坏了自然，于是受到自然的报复。

回到鬼屋后，乐乐和木桶队员们商议着如何拯救大都市的幸存者，他们打算动员镇上所有的猫狗和镇民。乐乐和真梦来到老爷路见镇长，镇长同意乐乐他们的看法，当务之急是组织救难队，将幸存者抢救出来。这时阿吉用PDA通知乐乐，说政府还没有得到火山爆发的确切消息，没有下达救灾的指令，唯一的办法是将个人电脑接驳政府的国家网络系统，成功的话就可以发动国家机构的力量前往救灾。

这是一个切实可行的想法，但需要一定的技术，阿吉一个人孤掌难鸣。于是乐乐找来了多福，协助阿吉将电脑接驳到政府网络，可阿吉虽然登录到网络却无法下达政府指令。镇长突然想起大都市企业曾开发过模仿政府网络系统的软件。阿吉于是依照镇长提供的网址找到软件，并利用它调遣各地驻守的警力、救护车、消防车前往大都市支援。就在结束操作的时候，阿吉发现有人正在利用这套系统调度各大银行的政府公款，就在这时从外面跑进来的阿康报告了皮果逃狱的消息，难道是恶习不改的皮果又在为非作歹？乐乐和阿康急忙赶往爱神街。

在办事处门口，乐乐遇到了红珊瑚和她的母亲，与她们交谈后，得知窃取巨款准备潜逃的皮果和玩具师在地下室里。这时地上突然一阵剧烈的抖动，众人跑到街上一看，只见马路中间慢慢开出了一座移动的房屋，里面传出了皮果和玩具师得意的声音，原来这是玩具师新发明的武器样品屋。乐乐和阿康上前试图阻止他们逃走，但用尽方法却不能伤那房屋分毫，反而被丧心病狂的皮果和玩具师四处追杀。

他们能躲过这枪林弹雨吗？

第十九章

当乐乐和阿康醒来时已在教堂的病房里，神父告诉他们是红珊瑚和她的母亲爱可夫人从玩具师手中将他们救出的。阿康下床与红珊瑚交谈，得知武器样品屋已经一路往木桶港码头开去了。乐乐和阿康来到教堂见到了闻讯赶

到的天狼星、狮子王和黑武士，简单地述说经过，大家一起奔往木桶港。

终于在木桶港追上了武器样品屋，天狼星和乐乐怒斥皮果盗窃公款，为虎作伥，残戮镇民的恶行，自恃有威力强大的玩具屋的皮果却孤注一掷地向众人发起了攻击。

众志成城，首次团结的包括猫，狗，木桶镇民，甚至黑社会在内的所有力量全力出击，终于击溃了样品屋的两道保护层，皮果和玩具师驾驶着最后的机器人朝码头逃去……他们自以为还有一线生机。

但是，码头上没有一艘船靠港。穷途末路的皮果和玩具师在浓烟滚滚的机器人中争论不休，玩具师说最初为了保守商业秘密设定在机器人中的安全装置已经启动，自爆装置马上就会引发；皮果闻言大惊。在皮果与玩具师的扭打中，机器人滚落在大海中，一团火光在海底爆发，纷扬的海水落到众人的头上。

看着最后的敌人粉身碎骨，众人的心中感到前所未有的畅快，可以弹冠相庆了吗？不！在木桶镇的村口，神父、米糕、闪腰侠、猫王、肥客、山楂……还有阿猫阿狗们，在乐乐的一声呐喊中，一起朝虾格鲤拉冲去，他们要去救助那里的生还者。

PDA 组合

肥皂＋辣椒＝催泪洋葱

肥皂＋木材＝强力灭火筒

肥皂＋石灰＝强力灭火筒

肥皂＋猫食＝猫泻药

肥皂＋气球＝猫泻药

肥皂＋铁罐＝强力塑胶枪

肥皂＋苏打粉＝镁光照明弹

肥皂＋橡皮筋＝绝缘衣

肥皂＋布＝次元披风

肥皂＋野花＝毒花粉

肥皂＋玩具枪＝空气枪

颜料＋铁钉＝图钉陷阱

颜料＋木材＝拳套

颜料＋毛线＝小鸡项圈

颜料＋竹子＝桧木枪

颜料+面粉=面包
颜料+磁铁=磁浮皮鞋
颜料+猫食=面包
颜料+纸=隐身贴纸
颜料+南瓜=卡通面具
颜料+橡皮筋=绝缘衣
颜料+酒精=红药水
颜料+尼龙丝=尼龙丝套装
颜料+稻草=稻草人
颜料+布=次元披风
颜料+野花=毒花粉
辣椒+火药=胡椒炸弹
辣椒+竹子=辣椒伞
辣椒+面粉=面包
辣椒+纸=胡椒伞
辣椒+苏打粉=胡椒炸弹
辣椒+芥末=猫泻药
辣椒+布=辣椒伞
辣椒+野花=毒花粉
铁钉+木材=弹簧枪
铁钉+火药=保龄球炸弹
铁钉+石灰=图钉陷阱
铁钉+竹子=铁刷子
铁钉+面粉=图钉陷阱
铁钉+铁片=铁爪子
铁钉+磁铁=弹簧枪
铁钉+铜线=高压电池
铁钉+铁罐=铁爪子
铁钉+芥末=芥末烟幕弹
铁钉+橡皮筋=弹簧枪
铁钉+洋葱=催泪洋葱
铁钉+遥控器=百慕大之爪

铁钉＋收音机＝百蕃大之爪

铁钉＋枕＝铁丝背心

铁钉＋石棉＝防火衣

木材＋石灰＝卡通面具

木材＋竹子＝拳套

木材＋铁片＝铁刷子

木材＋铅笔＝竹子枪

木材＋猫食＝葡萄

木材＋铜线＝塑胶枪

木材＋铁罐＝拳套

木材＋芥末＝苹果

木材＋酒精＝解毒剂

木材＋尼龙丝＝尼龙伞

木材＋弹簧＝塑胶枪

木材＋稻草＝竹子枪

木材＋洋葱＝催泪洋葱

木材＋蛤蟆菌菇＝麻药拳套

木材＋野花＝花项圈

木材＋玩具枪＝塑胶枪

木材＋枕＝防尘日罩

木材＋石棉＝防毒套装

火药＋毛线＝流行病毒弹

火药＋石灰＝保龄球炸弹

火药＋竹子＝小燃烧弹

火药＋铜线＝强化塑胶枪

火药＋磁铁＝快打胶囊

火药＋气球＝保龄球炸弹

火药＋铁罐＝铁罐炸弹

火药＋芥末＝胡椒炸弹

火药＋橡皮筋＝喷射溜冰鞋

火药＋野花＝小燃烧弹

毛线＋竹子＝明星夹克

毛线＋铁片＝防弹衣

毛线＋橡皮筋＝绝缘衣

毛线＋尼龙丝＝尼龙丝套装

毛线＋弹簧＝稻草人

毛线＋布＝防寒衣

毛线＋石棉＝隔热衣

石灰＋竹子＝竹子枪

石灰＋面粉＝面粉烟幕弹

石灰＋铁片＝图钉陷阱

石灰＋铅笔＝毒花粉

石灰＋猫食＝猫泻药

石灰＋气球＝冰水球

石灰＋纸＝政客签名

石灰＋铁罐＝强力灭火器

石灰＋南瓜＝运动家史克

石灰＋酒精＝保龄球炸弹

石灰＋蛤蟆菌菇＝毒花粉

石灰＋胡椒粉＝强力灭火筒

石灰＋石棉＝隔热衣

竹子＋铅笔＝空气枪

竹子＋胶水＝空气枪

竹子＋汽油＝桧木枪

竹子＋铜线＝塑胶枪

竹子＋纸＝雨伞

竹子＋南瓜＝卡通面具

竹子＋尼龙丝＝尼龙伞

竹子＋弹簧＝玩具枪

竹子＋稻草＝稻草人

竹子＋野花＝花项圈

竹子＋胡淑粉＝胡椒伞

竹子＋玩具枪＝竹子枪

竹子＋枕头＝运动家夹克

面粉 + 铁片 = 图钉陷阱
面粉 + 胶水 = 隐身贴纸
面粉 + 南瓜 = 面包烟幕弹
面粉 + 橡皮筋 = 面包烟幕弹
面粉 + 酒精 = 红药水
面粉 + 洋葱 = 催泪洋葱
面粉 + 蛤蟆菌菇 = 昏睡药粉
电池 + 铁片 = 高压电池
电池 + 汽油 = 小燃烧弹
电池 + 磁铁 = 扭曲空间仪
电池 + 铁罐 = 暖气罐头
电池 + 橡皮筋 = 高压电池
电池 + 布 = 次元披风
电池 + 胡椒粉 = 胡椒炸弹
电池 + 遥控器 = 导向电飞弹
电池 + 石棉 = 万能绷带
铁片 + 铅笔 = 塑胶枪
铁片 + 胶水 = 防弹衣
铁片 + 猫食 = 小鱼项圈
铁片 + 铜线 = 铁丝背心
铁片 + 南瓜 = 卡通面具
铁片 + 芥末 = 芥末 + 烟具
铁片 + 铁块 = 百慕大之爪
铁片 + 稻草 = 政客签名
铁片 + 野花 = 花项圈
铁片 + 胡椒粉 = 胡椒炸弹
铁片 + 遥控器 = 探照强光灯
铁片 + 玩具枪 = 改造玩具枪
铁片 + 石棉 = 防火衣
铅笔 + 纸 = 政客签名
铅笔 + 南瓜 = 卡通面具
铅笔 + 布 = 政客签名

铅笔＋木材＝竹子
铅笔＋石灰＝毒花粉
铅笔＋铁片＝塑胶枪
铅笔＋竹子＝空气枪
铅笔＋合成树脂＝议员识别证
铅笔＋橡皮筋＝竹子枪
铅笔＋野花＝毒花粉
铅笔＋玩具枪＝塑胶枪
铅笔＋石棉＝政客证明书
胶水＋气球＝芥末烟幕弹
胶水＋纸＝隐藏贴纸
胶水＋橡皮筋＝绝缘衣
胶水＋弹簧＝超钢头盔
胶水＋稻草＝稻草人
胶水＋野花＝毒花粉
胶水＋石棉＝隔热衣
汽油＋磁铁＝快打胶囊
汽油＋中铁槽＝暖气槽
汽油＋弹簧＝喷射溜冰鞋
汽油＋铁块＝小燃烧弹
汽油＋胡椒粉＝胡椒炸弹
汽油＋遥控器＝导向电飞弹
汽油＋玩具枪＝空气枪
磁铁＋铜线＝扭曲空间仪
磁铁＋树叶＝磁浮皮鞋
磁铁＋铁槽＝快打胶囊
磁铁＋铁块＝反飞弹铠甲
磁铁＋布＝次元披风
磁铁＋遥控器＝扭曲空间仪
磁铁＋玩具枪＝陨石枪
磁铁＋枕头＝磁浮皮鞋
猫食＋树叶＝猫泻药

猫食＋南瓜＝饼干
猫食＋面粉＝面粉烟幕弹
猫食＋蛤蟆菌菇＝面包
铜线＋铁罐＝强化塑胶枪
铜线＋弹簧＝黑洞产生器
铜线＋铁块＝高压电池
铜线＋布＝铁丝背心
铜线＋玩具枪＝弹簧枪
气球＋南瓜＝卡通面具
气球＋芥末＝芥末烟幕弹
气球＋布＝冰水球
气球＋洋葱＝催泪洋葱
气球＋野花＝花项圈
气球＋玩具枪＝空气枪
气球＋枕头＝帽子
气球＋石棉＝隔热衣
纸＋南瓜＝卡通面具
纸＋酒精＝简易火焰弹
纸＋稻草＝稻草人
纸＋布＝政客签名
纸＋胡椒粉＝胡椒伞
纸＋枕头＝聚尘之罩
树叶＋南瓜＝解毒剂
树叶＋橡皮筋＝绝缘衣
树叶＋酒精＝红药水
树叶＋布＝防尘口罩
树叶＋蛤蟆菌菇＝昏睡药粉
树叶＋野花＝清香油精
树叶＋胡椒粉＝流行病毒弹
铁罐＋芥末＝芥末烟幕弹
铁罐＋酒精＝暖气罐
铁罐＋尼龙丝＝防毒衣

铁罐 + 弹簧 = 玩具自动枪
铁罐 + 铁块 = 钢铁护甲
铁罐 + 洋葱 = 强力灭火筒
铁罐 + 野花 = 花项圈
铁罐 + 胡椒粉 = 胡椒炸弹
铁罐 + 玩具 = 玩具瓦斯枪
铁罐 + 遥控器 = 快打胶囊
铁罐 + 石棉 = 防毒套装
南瓜 + 苏打粉 = 病毒抗体
南瓜 + 芥末 = 芥末烟幕弹
南瓜 + 橡皮筋 = 绷带
南瓜 + 酒精 = 小燃烧弹
南瓜 + 稻草 = 稻草人
南瓜 + 布 = 卡通面具
南瓜 + 洋葱 = 解毒剂
南瓜 + 蛤蟆菌菇 = 昏睡药粉
南瓜 + 胡椒粉 = 苏醒药
南瓜 + 玩具枪 = 改造玩具枪
南瓜 + 枕头 = 冒险家夹克
苏打粉 + 芥末 = 芥末烟幕弹
苏打粉 + 酒精 = 小燃烧弹
苏打粉 + 洋葱 = 催泪洋葱
苏打粉 + 蛤蟆菌菇 = 昏睡药粉
苏打粉 + 野花 = 毒花粉
苏打粉 + 玩具枪 = 玩具瓦斯枪
苏打粉 + 枕头 = 止血绷带
芥末 + 橡皮筋 = 芥末烟幕弹
芥末 + 弹簧 = 辣椒伞
芥末 + 洋葱 = 催泪洋葱
芥末 + 野花 = 毒花粉
芥末 + 胡椒粉 = 胡椒炸弹
橡皮筋 + 尼龙丝 = 尼龙丝套装

橡皮筋＋铁块＝铅球

橡皮筋＋稻草＝稻草人

橡皮筋＋布＝绝缘衣

橡皮筋＋洋葱＝解毒剂

橡皮筋＋野花＝花项圈

橡皮筋＋收音机＝强化塑胶枪

橡皮筋＋石棉＝塑胶枪

酒精＋弹簧＝小燃烧弹

酒精＋稻草＝简易火焰弹

酒精＋洋葱＝催泪洋葱

酒精＋蛤蟆菌菇＝昏睡药粉

酒精＋野花＝红药水

酒精＋收音机＝小燃烧弹

酒精＋玩具枪＝导向飞弹

弹簧＋铁块＝玩具自动枪

弹簧＋布＝铁丝背心

弹簧＋野花＝花项圈

弹簧＋胡椒粉＝胡椒炸弹

铁块＋布＝铁丝背心

铁块＋洋葱＝催泪洋葱

铁块＋蛤蟆菌菇＝麻药拳套

铁块＋野花＝花项圈

铁块＋遥控器＝钢铁护甲

铁块＋收音机＝扭曲空间仪

铁块＋玩具枪＝陨石枪

铁块＋石棉＝反飞弹铠甲

稻草＋布＝稻草人

稻草＋蛤蟆菌菇＝昏睡药粉

稻草＋野花＝明星夹克

布＋野花＝花项圈

布＋胡椒粉＝胡椒伞

布＋遥控器＝次元披风

布＋枕头＝防寒衣
布＋石棉＝隔热衣
洋葱＋野花＝体力激素
洋葱＋胡椒粉＝胡椒炸弹
洋葱＋玩具枪＝玩具瓦斯枪
蛤蟆菌菇＋野花＝毒花粉
野花＋胡椒粉＝毒花粉
野花＋玩具枪＝花项圈
野花＋枕头＝绷带
野花＋石棉＝卡通面具
遥控器＋收音机＝光学防护罩
遥控器＋玩具枪＝陨石枪
冷煤＋铜线＝人造冰雹
冷煤＋玻璃瓶＝冷煤炸弹
冷煤＋皮革＝隔热衣
枕头＋石棉＝隔热衣
枕头＋肥皂＝冰水球
枕头＋酒精＝人造冰雹
枕头＋铁钉＝冷气爪
玩具枪＋枕头＝空气枪
玩具枪＋铁片＝冷气牙套
玩具枪＋木材＝竹筒枪
玩具枪＋石棉＝隔热衣
玩具枪＋野花＝人造冰雹
玩具枪＋遥控器＝催泪洋葱
跳蚤＋玻璃瓶＝跳蚤特攻队
跳蚤＋遥控器＝跳蚤特攻队
跳蚤＋树叶＝跳蚤特攻队
跳蚤＋合成树脂＝跳蚤特攻队
跳蚤＋铁块＝流行病毒弹
跳蚤＋猫食＝猫泻药
皮革＋铜线＝铁丝背心

皮革+冷煤=隔热衣

皮革+枕头=防寒衣

皮革+野花=花项圈

皮革+铁块=企鹅项圈

皮革+南瓜=卡通面具

皮革+铁罐=兔子项圈

皮革+油漆=小鸡项圈

皮革+蛤蟆菌菇=昏睡药粉

皮革+铅笔=主席的驾照

皮革+磁铁=磁浮皮鞋

皮革+竹子=雨伞

皮革+铁片=铁丝背心

皮革+稻草=稻草人

皮革+木材=拳套

皮革+颜料=小鸡项圈

消毒水+阿摩尼亚=消毒水炸弹

番薯+洋葱=解毒剂

番薯+玩具枪=玩具瓦斯枪

番薯+枕头=绝缘衣

番薯+香料=苹果

番薯+野花=体力激素

番薯+苏打粉=苹果

番薯+芥末=苏醒药

番薯+南瓜=营养剂

番薯+蛤蟆菌菇=昏睡药粉

番薯+面粉=面包

番薯+胶水=隐身贴纸

番薯+橡皮筋=消失绷带

番薯+木材=拳套

番薯+纸=政客签名

番薯+颜料=面包

番薯+酒精=红药水

油漆＋布＝次元披风
油漆＋纸＝隐身贴纸
油漆＋木材＝拳套
油漆＋橡皮筋＝猫泻药
油漆＋稻草＝稻草人
油漆＋竹子＝桧木枪
油漆＋胶水＝隐身贴纸
油漆＋铁槽＝钢铁护甲
油漆＋南瓜＝卡通面具
油漆＋弹簧＝塑胶头盔
油漆＋野花＝毒花粉
油漆＋玩具枪＝竹筒枪
油漆＋皮革＝小鸡项圈

少年街霸Ⅱ　★

□□评价：

CAPCOM 在吊了众多 PC 玩家半年的胃口之后，终于在阳春 3 月扔出了《STREET FIGHTER ZERO》和《STREET FIGHTER ZERO Ⅱ》这两颗重磅炸弹。虽然 CAPCOM 没有采用曾经许诺玩家的 640×480 的高清晰度画面，但无论是操作方式、内容还是华丽的必杀技都同原作无甚区别，特别是声音效果的处理上同此世代游戏机相比是有过之而无不及。那种强劲的格斗动感在电脑表现得更是淋漓尽致。缘于《STREET FIGHTER ZERO Ⅱ》的大部分招式皆同前作相同，故下面只介绍 2 代的出招按键。

注：* 是特殊技

★是超级必杀技

隆 RYU

* 锁骨割	→ + 中拳
* 旋风脚	→ + 中脚
* 伪波动拳	↓ 0 →．SELECT
波动拳	↓ 0 →．拳
升龙拳	→ ↓ 0．拳
龙卷旋风腿	↓ 0 ←．脚
空中龙卷旋风腿	空中 ↓ 0 ←．腿
★真空波动拳	↓ 0 → ↓ 0 →．拳（1～3）
★真空龙卷旋风腿	↓ 0 ← ↓ 0 ←．脚（1～3）

肯 KEN

* 前方转身	↓0 ←. 拳
* 稻麦割	→ + 中脚
* 前挞	↓ 0 → + SELECT
波动拳	↓ 0 →. 拳
升龙拳	→ ↓ 0. 拳
龙卷旋风腿	↓0 ←. 脚
空中龙卷旋风腿	空中 ↓0 ←. 腿
★升龙裂破	↓ 0 → ↓ 0. 拳 (1~3)
★神龙拳	↓ 0 → ↓ 0. 脚 (1~3)

春丽 CHUN LI

* 鹤脚落	↓ + 重脚
* 鹰抓脚	跳跃中 ↓ + 中脚
百裂踢	脚连按
气功拳	←0 ↓ 0 →. 拳
旋圆蹴	→ 0 ↓0 ←. 脚
天升脚	↓ 蓄 ↑. 腿
★千裂脚	←蓄→←→. 脚
★霸山天升脚	0 蓄 0 00. 脚 (1~3)
★气功掌	↓ 0 → ↓ 0 →. 拳 (1~3)

桑基尔夫 ZANGIEF

* 长中扫脚	↓ + 中脚
* 长重扫脚	↓ + 重脚
* 身体拍击斜跳中	↓ + 重拳
* 双膝压	斜跳中 ↓ + 轻/中脚
* 头撞	斜跳中 ↑ + 中/重拳
螺旋打桩	近身摇杆一圈. 拳
双截旋风掌	三拳同时按
快速旋风掌	三脚同时按
原子弹爆炸	近身摇杆一圈. 脚
飞行炸弹	远处摇杆一圈. 脚

碎金掌 →↓0．拳

终极原子弹爆炸 摇杆两圈．拳（1～3）

俄罗斯空投 ↓0→↓0．脚（1～3）

达尔锡 DHALSIM

* 瑜珈逃遁 倒地前↓0←．脚

* 空中挑衅 空中按 START

* 瑜珈打击 ←＋轻拳按住

* 螺旋头突 空中↓＋重拳

* 螺旋脚突 空中↓＋脚

瑜珈火球 ↓0→．拳

瑜珈大火 →0↓0←．拳

瑜珈隐身（前） →↓0．拳×3/脚×3（可空中）

瑜珈隐身（原处） ←↓0．拳×3/脚×3（可空中）

瑜珈天火 →0↓0←．脚

★瑜珈神火 ↓0→↓0→．拳（1～3）

★瑜珈脚魁 ↓0→↓0．脚（1～3）

萨卡特 SAGAT

上虎波 ↓0→．拳

下虎波 ↓0→．脚

猛虎升空拳 →↓0．拳

虎膝顶 →↓0．脚

猛虎绝灭杀 ↓0→↓0．脚（1～3）

* 加农虎波动 ↓0→↓0→．拳（1～3）

* 猛虎突击蹴 ↓0←↓0←．脚（1～3）

维加 VEGA

精神能量弹 ←蓄→．拳

恶魔双截踢 ←蓄→．脚

恶魔空踏 ↓蓄↑．脚

恶魔浮空拳 恶魔空踏后按拳

或↓蓄↑．拳

精神力转移 →↓0．三拳/三脚

精神力转移	←↓0. 三拳/三脚
★超精神爆击	←蓄→←→. 拳 (1～3)
★超级双截踢	←蓄→←→. 脚 (1～3)

罗兰多 ROLENTO

* 虚幻棍	→ + 中脚
* 闪电棍	(空中)0 / ↓ / 0 + 中脚
* 高跳	↓ ↑
* 棍支地	(着地时) 脚×3
救国螺旋掌	↓ 0 →. 拳 (可连续三次)
刺客击	→↓ 0. 脚. 脚
湄公河突击	拳×3. 着地后再按拳
湄公河突袭	↓0 ←. 拳. 拳
湄公河三角击	↓0 ←. 脚. 拳/脚
★威力俘虏	↓ 0 → ↓ 0 →. 脚 (1～3)
★扫雷专家	↓0 ← ↓0 ←. 拳 (1～3)

樱花 SAKURA

* 樱花踢	→ + 中脚
波动拳	↓ 0 →. 拳 (可按 1～3 次)
盛樱拳	→↓ 0. 拳
春风脚	↓0 ←. 脚
★真空波动拳	↓ 0 → ↓ 0 →. 拳 (1～3)
★乱樱	↓ 0 → ↓ 0. 脚 (1～3)
★春一番	↓0 ← ↓0 ←. 脚 (1～3)

元 GEN

百连勾	拳连按
逆流	→↓ 0. 脚 (脚连按)
★惨影	↓ 0 → ↓ 0 →. 拳
★死点咒	↓0 ← ↓0 ←. 拳
蛇穿	←蓄→. 拳
徨牙	↓蓄↑. 脚
★蛇咬叭	↓ 0 → ↓ 0. 脚 (1～3)

★狂牙　　空中↓0←↓0←．脚（1~3）

罗丝 ROSE

＊下铲脚　　↓＋中脚

灵光斩　　↓0←．拳

灵波动　　←0↓0→．拳

灵力投　　→↓0．拳

灵光螺旋挫　　↓0→．脚

★超灵波动　　↓0←↓0←．拳（1~3）

★超灵力投　　↓0→↓0．拳（1~3）

★超灵幻灭　　↓0→↓0．脚（1~3）

纳什 NASH

＊横鞭槌　　→＋重拳

＊反跃踢　　→＋中脚

＊踏步踢　　→＋重脚

音速手刀　　←蓄→．拳

脚刀　　↓蓄↑．脚

★音速爆破　　←蓄→←→．拳（1~3）连按

★十字火炎爆踢　　←蓄→←→．脚（1~3）

★连环脚刀　　←蓄0 00．脚（1~3）

伯迪 BIRDIE

＊泰山压顶　　跳跃中↓＋重拳

公牛头槌　　←蓄→．拳

爆钉锤　　同时按二个以上拳或脚

地狱链球　　近距离摇杆一圈．拳

★锁投技　　摇杆转一圈．脚

★陨星连击　　←蓄→←→．拳（1~3）

★公牛复仇　　↓0→↓0．拳/脚（1~3）

凯 GUY

＊武神狱锁拳　　轻拳．中拳．重拳．重脚

＊首碎　　→＋中拳

＊镰鼬　　→＋重脚

* 肘落	跳跃中0 / ↓ / 0．中拳
武神旋风脚	↓0 ←．脚
武神击落	↓ 0 →．拳．拳
疾风脚	↓ 0 →．轻脚．脚
影捞	↓ 0 →．中脚．脚
首狩	↓ 0 →．重脚．脚
崩山斗	↓0 ←．拳
★武神刚雷脚	↓ 0 → ↓ 0．脚 (1～3)
★武神八双拳	↓ 0 → ↓ 0．拳 (1～3)

苏杜姆 SODOM

* 天狗行	(倒地时) ←0 ↓．脚
* 后转移动起	(倒地时) → 0 ↓．拳
地狱	↓ 0 →．拳
佛灭	近距离摇杆一圈．拳
耐久	近距离摇杆一圈．脚
白刃	→ ↓ 0．脚
★冥土之礼	↓ 0 → ↓ 0 →．拳 (1～3)
★天宙杀	近身摇杆两圈．拳

阿顿 ADON

* 虎击破	→ + 中拳
* 朝天脚	0 + 中脚
虎裂踢	↓ 0 →．脚
猛虎膝	→ ↓ 0．脚
虎牙击	→ 0 ↓0 ←．脚
★猛虎连踢	↓ 0 → ↓ 0．脚 (1～3)
★猛虎连拳	↓ 0 → ↓ 0．拳 (1～3)

丹 DAN

* 前转挑衅	↓ 0 →．START
* 后转挑衅	↓0 ←．START
我道拳	↓ 0 →．拳
晃龙拳	→ ↓ 0．拳

断空脚	↓0←．脚
★震空我道拳	↓0→↓0→．拳（1～3）
★晃龙烈火	↓0→↓0→．脚（1～3）
★必胜无赖拳	↓0←↓0←．拳（1～3）
★挑衅传说	↓0→↓0→．START

豪鬼 GOUKI

*头盖破杀	→＋中拳
*旋风脚	→＋中脚
*天魔空忍脚	跳跃中↓＋中脚
*前方转身	↓0←．拳
豪波动拳	↓0→．拳
斩空波动拳	空中↓0→．拳
灼热波动拳	→0↓0←．拳
豪升龙拳	→↓0．拳
龙卷斩空脚	↓0←．脚
空中龙卷斩空脚	空中↓0←．脚
阿修罗闪空（前）	→↓0．三拳/三脚
阿修罗闪空（后）	←↓0．三拳/三脚
百鬼袭	↓0→0．拳
★灭杀豪波动	（→0↓0←）×2．拳（1～3）
★灭杀豪升龙	↓0→↓0．拳（1～3）
★天魔豪斩空	空中↓0→↓0→．拳
★瞬狱杀（只限 LV3）	轻拳．轻拳．→．轻脚．重拳

神话——堕落之神 

□□评价：

在'97 美国 E3 大展上，《神话——堕落之神》以其新颖的构思、独特的三维模式倍受游戏专家的好评。1998 年在国内也终于见到了这款作品，虽然玩多了像《红 XXX》等经典即时战略游戏的玩家们可能对它多少有些不太适应，但方杖以为能作为精品的东西还是要尝试一下为好，TRY!

攻略秘技

乌鸦之桥

任务：坚守住敌人想要通过的乌鸦桥和小镇，千万不要忘了镇里还有援军。

提示：按一下或按住 F8 键列出键盘操作键清单。

星期日，8 月 3 日，乌鸦桥

经历：时间无多，必须迎战了，我们共有 15 个人，1 个侏儒，4 个弓箭手和 10 个武士，可以一拼。好、上吧，以上帝的名义！我们向西北前进，侏儒阿尔佛来哥走在最前面，弓箭手们随后，由武士掩在最尾。刚一出镇，就见不少敌人由两个方向杀来，僵尸在前，幽灵在后。我们见敌人还远，就稍稍后撤，退进镇里，但阵型不变。敌人不明就里，跟将过来，但由于有建筑物，僵尸合为一队，正中我们下怀，侏儒阿尔佛来哥冲上去，甩出一个炸药包，轰隆一声，碎尸飞溅，侏儒顺势又甩出几个就撤了回来，他的威力虽大，但不适于近战，一是手里没家伙，二是炸药包容易伤着自己人。话说着，弓箭手早开始放箭了，几轮齐射，敌人已经七零八落了。弓箭手后退，他们和侏儒一个毛病。终于轮到我们武士了，冲上前去追击散落的幽灵和僵尸，让

我们的剑挂满敌人的血肉（杀光敌人或将他们赶回乌鸦桥都将获得胜利）。

叛徒的坟墓

任务：找到并除掉叛徒。将有一个村民给你指引大部分的路线，但你也要自己注意叛徒的行踪。

提示：僧侣可以治疗其余的部队。

星期二，8月5日，皇家大道

经历：我们一行九个人担负了这项特种任务，由僧侣、侏儒和弓箭手组成队伍。迎面走来村民埃德蒙多，“你有没有见到沃特菲里的市长？”“当然！我刚在石碑附近遇见他。”“他是镇子的叛徒，你能不能领我们去找他？”“叛徒？那我们快走，别让他跑了！”埃德蒙多欣然答应带路，他真是上帝的好子民。我们向着东北石碑的方向走去。“敌人！保护我！”埃德蒙多惊叫起来，跑到我们身后。我们定睛一看，又是僵尸和幽灵，不过幽灵还远，侏儒格雷尔勇敢地冲上去，僵尸们不识好歹的结果就是粉身碎骨，弓箭手们的利箭同样是致命的，僧侣的大铲在侏儒退后时阻击了僵尸的前进。幽灵们见势不妙，只敢躲在远处放冷箭，但我们的主力是擅长远距离攻击的弓箭手，敌人就只有死了。虽然打赢了，但埃德蒙多、侏儒格雷尔和几个弓箭手牺牲了，更糟的是那个叛徒也许因为这段耽搁而已与敌人接上了头。我们一面让僧侣为大伙疗伤，一面侦察。果然叛徒已经从石碑处被敌人接走，正缓缓向西北离去。我们赶紧追去，不好，敌人注意到了我们，几个僵尸向我们夹击过来，但我们早想到了，弓箭手速度快于僵尸，完全可以在敌人的追击中消灭敌人。解决了它们，我们发现叛徒一行向西南迂回，他们看来是要从西南角离开，这是我们最后的机会，尾随他们的话，杀死叛徒的机会不大。我们必须埋伏在它们的必经之路上，快！

敌人出现了，由于我们抢在了前面，有很充裕的时间抢占优势的地形，几个弓箭手的交叉攻击很快就杀死了叛徒，僵尸们失去了保护对象，我们胜利了！

围攻马德里加

任务：在桥那边，经过守卫之后的某个地方存在着一支强大得多的敌方部队。发现这第二股力量并把他们带回到桥上。

提示：使用数字键让你的部队移动时保持各种队形。

星期五，8月8日，沃特菲里

我军先头部队顺利穿过思可曼德河，潜藏在河南岸。他们将在子夜二时

对希福军团的右翼发动突袭，与此同时马德里加的守备军也将打开猛攻之门并从她的正面发动进攻。但战斗打响时我部不会在马德里加的附近。在主攻开始前，一小队人和我要前往相反的方向单独进攻敌人的驻营地，以此在真正的战斗开始前来把敌人的火力和注意力从城市吸引开。

计划是从一座桥一直打到被占领的康复特村。在那里我们将确定敌人的营地位置并且要尽可能吸引他们的注意。

在那些营地里幸存下来的每一个与我们作对的奴隶，都会在马德里加被劈成碎片的。

经历：我们的部队分三个方阵行进到指定地点，包括两个武士队和一个箭手队，共有20多人，但我们深知，敌人在对岸的力量深不可测，必须珍惜使用每个战斗力量。弓箭手远程攻击的威力有目共睹，所以仍就派他们作先头部队。很快，他们顺利消灭了几个怪兽，占领了桥头。敌人并非没有准备，三支僵尸和幽灵的混合编队，守在不远处，但他们又犯了致命的错误——僵尸在前，幽灵在后。弓箭手们岂肯放过这样的机会，他们迅速在敌岸的桥头排成扇形，开始齐射。敌人马上反扑过来，我们冷静的部署发挥了作用，弓箭手主要攻击幽灵，僵尸逼近时用武士挡住。不久，桥头攻防战以黑暗军团卫兵的全军覆没而告结束。下面，就是去发现敌人的第二军团了。需要部署一下，由于是侦察，主力还是留守桥边，侦察部队有几名脚程较快的武士和为防不测而带的三四名箭手，其余弓箭手站在桥上警戒，武士原地待命。

我们沿着石头路向前走着，穿过荒镇时，四周有了动静，远处走来几个人影，是村民？不，他们是被黑暗军团残害后变成的活僵尸，它们可以自爆，杀伤力惊人，不得已，弓箭手们必须在远距离射爆它们，看着无辜的它们被炸得粉碎，我们暗自起誓，以上帝的名义，一定要铲除堕落之神和黑暗军团，保卫我们的家园。再向西北走走，远处有几只怪兽很活跃地走动着，看来快找到了！果不其然，就在他们背后涌动着大群的僵尸和幽灵，我们是又喜又怕。“他们来了，我们赶紧回到桥那边！”不知谁喊了一声，大伙拼了命地向回跑。途中一些弟兄遇害了，但没办法，我们只能跑。远远地，望见了石桥，怎么，那里也有战斗。原来在我们一发现敌人主力的那时刻起，活僵尸就开始从四方不断袭击石桥附近的部队。警戒的弓箭手们应接不暇，我们会合一起，且战且退，撤回东岸，敌人的大部队渐渐逼近，终于，几只怪兽踏上了石桥，我们紧张的心放下了，情不自禁地举起武器敲击着庆贺成功。

回　家

任务：带领你的僧侣找到万有法典，点击一下捡起它，然后离开这个城市

提示：制止你的武士卷入战斗。你可以使用停止键（通常是空格键）。

星期一，9月15日，泰垩郊外

经历：契约之城，神圣和庄严已被侵犯。我们刚刚踏出传送门，就受到欢迎礼——幽灵的毒矛，但我们不屑与几个小喽罗计较，只是绅士地挪了挪地方，随后赶来的弓箭部队替我们解决了它们，最后到达的是僧侣，当然还有和箭手一起来的勇敢的侏儒。僧侣喊道："法典在大教堂，我们走！"

穿过神殿，一直向东南前进，途中不时要解决掉零星的敌人，忽然我们听见了厮杀声，远远望去，在大教堂那边有我们的部队与敌人交战，法典一定在那里，我们加快了脚步。无奈敌人势力凶猛，那边的部队很快就全军覆没，法典掉在地上。不能莽撞上前，武士和侏儒先在靠北一点的地方主动与敌人交战，而弓箭手则掩护着僧侣从一块"》"形墙南面绕过去。果然，大部分敌人被吸引到北面，只有几个幽灵守在法典附近。射掉它们，僧侣捡起了法典，"我得到它了，快跟我走！"说着就向南而去，弓箭手尾随而行。在那一边，武士们已渐渐不支，一听此话，马上撂下战斗，败退下来，敌人追杀不止。这一边，僧侣忽然停住，"小心，敌人就在附近！"弓箭手不敢怠慢，忙守在前面。不多时，几个怪兽围了上来。此时，武士们赶上来了，尾随的敌人也来了。不能停了，"这边！"僧侣招呼着，武士紧随他前后，弓箭手在左右和后面掩护，且战且退，终于杀出一条血路，离开了契约之城。

注意：撤退时，武士要尽量跟在僧侣附近，否则僧侣会不断回身招呼他们，贻误战机。

逃出契约城

任务：护送僧侣穿过废弃的城墙，到达远离古城的隐藏隧道。

提示：制止你的弓箭手卷入混战，使用停止键（通常是空格键）。

星期一，9月15日，谢非尔德门，契约之城

经历：守护者从北方进入契约之城，不知疲倦的僵尸第二次掠夺了这座古城；摧毁了他们所经之路上的本已寥寥的建筑，用秽土和浓烟充斥天空。

克制不住，我昨晚打开了法典随手翻到一页，我读到一个人的生命不会诞生，他会复活米可里地亚而且在神话的历史里不平等地遭遇悲惨。我相信每一句话。我决定在它成为黑暗军团的工具之前毁了它。

马德里卡走来了，在与人说话。我们遇到了他，其余第一探险队的幸存者躲在离外墙几百尺的坍塌的地窖里，加入他们躲到天亮。

马德里卡是作为年轻的阿里克王王子摄政管理这里，他知道从城外到海边小村沙尔的地下隧道。皇室曾用它在 12 年前索布莱特瞄准契约城时逃跑，今天我们希望用它逃避守护者。

经历要点：我军三个军团，敌人会有几次阻击。第一轮有三队人，主要用远程部队消灭，尽量减少损失。第二轮用武士吸引敌主力，其余部队尽快突围，向东找到隧道。

武力突袭

任务：找到 World Knot 并摧毁它的一个支柱。

星期五，11 月 7 日，撒卡尔平原

经历：黑暗军团的 World Knot 对我们的威胁越来越大，它正源源不断地输送着敌军前来参战，我军已经没有时间等待我们的援军的到达了。我奉命去端掉那个可恶的 World Knot。一进入战场，手持长剑的我（BERSERK——野人）同村民说了几句后，就和其他四名野人、八名弓箭手 ARCHER 与八名矮人 DWARVE 一同开始此次行动。我们的首要任务是保护村民，让我的矮人伙伴到村民东北处布雷埋伏，我同其他战友在村民东南部设防。在打败饿鬼的两拨进攻后，我和我的战友们沿小道向北到达一个三岔路口，向东行进，在路的尽头是一条小河，河对岸驻扎着敌人的大量部队。经过一番恶战，我带领伙伴们推进到河东岸，我们的目标就在此地的东边不远处。在到达 World Knot 之前，我还不断遇到敌人小股部队的骚扰，消灭他们的时候要注意保护矮人的安全，只有他才能完成我们的此次任务。当一座有四个拱型支柱的物体出现在我面前时，那就是 World Knot，用一名野人把 World Knot 里的最后一伙饿鬼引出消灭后，World Knot 就落在我的手中。我的矮人兄弟二话不说，把他们身上的六七枚炸药包都放到 World Knot 其中的一个支柱下（用键盘“T”，若炸药包不够，可以让矮人四处找寻，特别是在其他矮人尸首的旁边），随着炸药包的引爆，那可恶的 World Knot 就灰飞烟灭了。

目标巴格达

任务：带领你的武装通过被雪覆盖的山路，救出你迷途的伙伴。

星期三，11 月 12 日，愚者之陇，巴格达

经历：天气越来越冷了，空中飘起了雪花，我不得不冒着大雪出去寻找那几个被困的伙伴。战役开始时，我领着两名矮人、四名弓箭手、八名野人、

五名武士和一名僧侣顶着风雪默默地跋涉着。在东边的一个突起的巨石边严阵以待，刀斧手在前，弓箭手在后，矮人们在侧翼。这样我们可以轻易地打败最初的两三轮饿鬼的进攻。经过僧侣的一番治疗，我又开始向东前进。沿途之上的几个山丘上的小鬼很快就被弓箭手们干掉了。往东前去一段距离，到达一路口后向南行进，在那里我见到了被困已久的同伴。我们兵合一处、将合一家，经过僧侣的精心治疗，我们开始突围了。向北返回，不要马上去招惹路口的那几个无魂客（Souless），在他们身后埋伏着大量的饿鬼。在离他们不远处设防，派一两个武士不断引诱敌人。随着漫天飞箭和矮人的飞弹，饿鬼一个个地倒下，但我们最大的敌人是紧接着出现的巨人 Trow，他是一种被人类遗忘的种族，具有极强的战斗力。我必须全力以赴，派所有武士集中围攻 Trow，不然他会把我们一个个如同砍瓜切菜般踢碎。杀死了 Trow 之后，我又完成了一次艰巨的任务。

魔鬼俯瞰下的伏兵

任务：坚守阵地。

星期五，11 月 14 日

魔鬼俯瞰下，巴格达雪停了两天了，一些地方它已有了两人高了。看来堕落神只有等到春天才能试图通过此山了。

但并不是所有的敌人为雪所碍。两小时前我们发现一百名幽灵，分队败退，探索下面的溪流。侏儒们跑得像是疯孩子一样。这将是一场壮观的伏击战。

罗宾汉守住了七大门，而雪下得也恰到好处。我们不假思索，将败军赶入山中。

但我们的胜利却由于阿里克率部入冬前返回西部而冲淡，守护者继续出现在我们背后。这不会是个轻松的冬天。

经历：那些无魂客们被分离成好几组，他们正四处寻找逃出峡谷的出路。我正处在他们的必经之路上，我的任务当然就是阻止他们的出逃。本关开始时，我正和其他几名矮人在阵地东边布雷，此处正是无魂客们出现最密集的地方。此次战役的要点是合理布雷，抓住时机引爆。在我们的阵地中央储藏着大量的炸药包供我们任意取用。把 15 名矮人分成四五组，在阵地的东部、南部安放炸药包。动作要快，埋放得要合理，炸药包最好排放成十字状，这样杀伤力最大。注意，矮人在投弹时不要太过密集，不然，有的炸弹扔不出去，在人群中爆炸，损失惨重。阵地正南方由于地势崎岖，应派另外五名野

人重点把守，集中处理那些漏网之鱼。此次战役敌人的攻势不是很强但十分密集，只有机动灵活，投弹精准，才能全歼敌人。

出 逃

任务：保护阿里克逃出巴瑞尔。

星期三，11 月 19 日，巴瑞尔

经历：找到阿里克，同伴告诉我必须打破束缚他的魔法。在这之前他们一直领着只是保持着意志但没有反应的阿里克到处奔逃。这次营救后来成为了传说中的故事。同伴还说，阿里克变得越来越透明，沙漠中的景象只能照出光影。他重新找回他曾背叛的信仰。

阿里克唠叨着一件盔甲十分坚固的事，说穿上它在战斗中无懈可击而且毫无疲倦。他宣称它就埋在东部沙漠里，那个头颅已送给他，并要取回。

他们说阿里克常谈到那个头颅嘲笑九神的信仰，并称自己是科耐查的天神。科耐查是风之纪的伟大英雄，他把邪魔牟吉母赶出地球，那个头颅曾是科耐查当时最亲近的顾问之一。

有一次阿里克谈到头颅是被巴勒击败的，失去了身躯。但我很疑惑：一个几百年前风之纪科耐查的顾问，怎么会在很久以前的一场西部战斗中与巴勒交战，并听说堕落之神呢？我无法将它与我所知的历史相吻合。

五虎将

任务：找到并解救被束缚的阿里克。五虎将中一旦有人牺牲，任务将宣告失败。

提示：可以按住 CONTRAL 键令炸弹部队向地面的某一点强制攻击。

经历：我们沿着峡谷一直向前。荒凉的山丘上出现了讨厌的身影，但弓箭手和野人飞也似地解决了这些幽灵（无魂客）。在峡谷的尽头，有一处缓坡，看来这是我们的路标，正要由此攀上高地时，一群僵尸逼近过来，还夹杂着讨厌的幽灵，看来很棘手。不管它，先攀上高地再说。我们决定采用运动战来消耗敌人力量。高地的宽度足够符合我们的战术要求，我们五虎将中任何一个的脚程都快于敌人，在运动中，侏儒的炸药包几乎将敌人的断肢都炸到我们身上。唯一对我们不利的是幽灵的毒矛，但野人以他们惊人的速度绕到敌人背后解决了问题。这之后的路程里我们体会到了任务的艰巨——敌人不断出现阻击我们，每次的人数简直令人烦躁。但我们既然有了第一次的经验，那么就坚信运动战的效果，不会有错。

在这狭长高地的东南角，我们找到了另一个向东的缓坡，一下去就会遇

到敌人骚扰。下一个路标在这个峡谷的的北头，但缓坡上面悬着一排以逸待劳的幽灵嘲讽地看着我们，两个愤怒的野人冲了上去，一阵砍瓜切菜般的屠戮，待到僧侣赶到时就只剩下疗伤的工作了。至此我们才意识到这一次组合的意义——野人速度快、生命力强，是幽灵的天敌；僧侣负责治疗（只有五个急救包）；弓箭手解决远程弧线攻击（如打击山上敌人）和掩护的任务；而唯一的一个侏儒将负担杀伤敌人的重任，尤其是对付密集的僵尸。一直向着东南走，我们惊喜地发现一座木桥，快了！过桥后继续向东，那边有两队数目不菲的幽灵严阵以待，没有别的办法，野人和僧侣咬咬牙肉搏吧，这已是最后的敌人了。

终于，我们见到了阿里克。神圣而强大的战士如今却被封在绚丽的流光中。这是一个魔法阵，阿里克周围有四盏流光灯，侏儒自信地将它们一一炸毁后，阿里克徐徐降到地面。他揉了揉眼睛，准备和我们开始新的历险。

银　矿

星期日，11 月 30 日，银矿外沿

经历：我方一个僧侣有幸与一群精英中的精英来完成本次任务，他们包括两名野人英雄、一名神射手和一名矮人英雄。而我们所保护的对象更是我们的领袖之一 Alric，他同样也身怀绝技。我们一行人向东南先进，轻而易举的干掉四周乱窜的饿鬼。然后，我们几个往东前进，在一个圆形山丘附近又碰上了一伙强盗。激战过后，在我的精心治疗下，我的英雄们又恢复了活力。继续向东，在一狭长高地的南端，我们再次遇敌。激烈的战斗再次打响，只见勇士们各个如猛虎一般，把敌人杀得大败，而我也不停地东奔西走到处疗伤治病。经过休整，我们向东来到了一个敌人重兵把守的高地东面。面对强敌，让步是徒劳的，把 Alric 领到敌人阵前和敌方首领理论一番。谁知，双方话不投机，立刻开打。只见 Alric 一阵狂轰乱炸，敌人所剩无几。我们也一同冲杀，合力消灭了敌方首领。快、快、快，跟随 Alric 绕到山后，沿小道上山。眼看着四面的敌人如潮水般涌来，Alric 举起双手，念动咒语，我们离开了这个危险地带。

山之阴影

任务：守住阵地，保住我们刚刚取得的“守护者手臂”。

星期日，11 月 30 日，俯瞰七大门的巨大火山于百年前第一次喷发。震动出现在昨天，子夜开始有了持续的火山灰雨。即使我们这里，30 里外，都觉得像夏天。

经历：不管这大山的狂暴是不是发病的征兆，罗宾汉被守护者包围并冲垮了，他们从西面发动了突然袭击。到达我们这里的幸存者述说火蛇吞嚼着骨头，毒烟将人们的阵形撕破。我们的巫师在这样的残杀面前也无能为力。

他们说通过七大门由于混乱和雪出现了愤怒的河流。留守的部队已被吞没，在几天内，入口的水会再次打开，将无法防守。

单这些说服不了我们。银矿守备军现在在我们后面不到十分钟路程，这使我们决定战斗。我们已跑得筋疲力尽，侦察员选了一座小山作歇脚之地。

我已听到一些我们的人在追踪我们，他们投靠了底希福。我们没人希望与他们在战斗中相遇。

经历：敌人发现我们取得了“守护者手臂”，他们向我方的阵地发起了疯狂的进攻。战役打响时，我正与两名矮人、八名弓箭手、十名野人守在一个山丘上。在离我不远处，我的几个伙伴正守护着“守护者手臂”。而我的当务之急是阻止山下那些虎视眈眈的饿鬼们。本关的要点是充分利用地形，先让弓箭手射杀那些逐渐爬上山来的投弹的矮人（不知何故，他们竟投降了敌人，反戈一击），并让我方的两名矮人不断地向山下投弹（按住键盘“Ctrl”，预先投弹），这样炸弹会滚下山去，炸死更多敌人。然后，派野人收拾掉那些所剩无几的饿鬼。在顶住敌人的第一轮进攻后，把所有人马派到旗帜附近，在那里我将面临第二场战斗。杀、杀、杀，消灭掉他们后，我要马上到东北方一斜坡处防守。在这里，我充分利用地形优势，消灭了敌人的疯狂反扑。注意要先消灭那些叛变的矮人，他们的杀伤力是惊人的，而我军的阵型要比较松散。我们再次取得了战役的胜利。

七道门

任务：找到并杀死 Scaripant。

这次面临的最大威胁来自一名叫 Scaripant 的 Shade，他是一个已经死去很久但被堕落之神复活了的魔法师。是他在幕后控制着鬼魂们四处作恶，为非作歹。我务必要铲除这个祸根。一开始，我和僧侣带领八名弓箭手、十名武士出现在一峡谷处。在我的弓箭手们搭弓放箭射杀远处的饿鬼时，我却发现他们正在自相残杀。原来，敌人内部起了内讧，不同军团碰在一起就会自相残杀。我们要好好利用这点，做到不战而屈人之兵。在眼前的饿鬼自相残杀得差不多后，就可以让我的人打扫战场了。沿路一直向北，当见到远处的敌人后，立刻回头奔东去，在那里我们会遇上另一股敌人。好！正合我意。沿原路返回，这样两股饿鬼就会打作一团。我只须在一旁观看，最后去消灭残

兵败将。然后，率部队向东推进，在一三角型湖岸边，我如法炮制，消灭了两伙敌人。

而我的最终目标在本地区的东北角。沿东侧北进，挡在面前的小股敌军对我军构不成威胁。在东北角我终于遇上了我的死敌 Scaripant，要赶在他动手前围歼他，不然他的威力是极其可怕的。

丛林心

任务：找到并杀死四名 Trow。

堕落之神手下的四名杀手在丛林一带胡作非为，并且杀死了我们很多的弟兄。按原阵型守住高地，把正在赶来的三名巨人（Forest Gaint）派上山头，他们的威力惊人，足以和 Trow 抗衡。在山丘上消灭掉第一拨敌人后，下山向西南方向开拔。沿河岸往南，在一拱桥处，我碰上了第一个 Trow 以及他的手下。有了巨人的帮助，我轻易取得了胜利（对付 Trow 的办法是围歼）。过桥向北，我遇上了第二个 Trow。杀死他之后，我隐隐听到隆隆的轰鸣，原来不远处就是丛林的心脏：一个冒着浓烟的火山口。在此处我又干掉了另外一个 Trow 后，从原路返回，过桥向北，到达北部的另一座拱桥。桥的后面就是最后一个 Trow，一鼓作气冲杀过去，手刃 Trow。这时我们的神（Avatara）举着神灯出现了，亮光一闪，我消失在空气中。

石头心

任务：我们中了敌人的圈套，务必找到出路。

随着亮光的闪烁，我被传送到了一个土黄色的地区。聚集人马朝西南角奔去，在那里我发现了一个冲天石柱，在我靠近它的同时，它会发出一种绿色荧光。这就是通往石头心的关键所在。杀掉几只四处乱爬的蜘蛛，留下两名野人看守石柱（使它保持发光）。继续北上，在途中我们的神会为我送来几个援军，向北到达另一石柱，杀掉看守它的蜘蛛和魔法师，同样留两人看守。随后东去，在东北角，我们又碰到了第二拨援军，稍做休整后，我们又合力攻占了此处的一个石柱，推断出最后一个石柱一定在东南角！沿路而上，我和战友们杀死了两个极难对付的魔法师后夺取了东南角石柱，通往石头心的道路全部打通了。赶紧！要赶在敌人发起反扑前到达石头心，向中心那个被岩浆保卫的洞穴撤离。由于我们控制了四角的四个石柱，得以顺利地通过了石穴南部的石桥，到达石穴内部。

闪光石

任务：找到逃出此地的方法。

我们一行人从洞穴中走出来后发现我们仍然处在敌人的包围圈中。只有继续我的逃亡行动了。刚一出洞，我就遇上了几只蜘蛛。杀死他们！然后四处侦察地形，经过一番侦察后，我发现我面前有五条道路，其中一条向西部偏北的道路通往一个巨型戒指状的大门，但那里是死路一条。另外四条包括洞穴东西的两条和偏北部的两条都各有一个闪电塔防守。那闪电塔的威力可以瞬间摧毁我们所有人（比 NOD 的激光塔还火百倍），不可轻易接近，难道我们只有死路一条了吗？不，经过我的反复侦察，发现了闪电塔的弱点。这就是当我有人靠近它时，它会先发出黄光，不要再靠近了，那样它就该发电了。在任意一个闪电塔发亮的时候，其余闪电塔就会失去作用。好，我可以大干一场了！先在闪电塔前面让弓箭手射杀掉里面四处乱窜的蜘蛛，再集中力量，冲杀进去，杀掉里面那个巨型蜘蛛（Cave Spider）。让矮人拾取石堆中闪光的宝石，按照此法进入另外三个闪电塔看守的地区取得其余三颗宝石。最后将宝石投入巨型戒指状的大门前的凹地上（矮人一旦拣到宝石就可以放到此处）。这时，四颗宝石发出闪亮光芒，钻戒之门徐徐打开。

风之子

任务：杀死所有鬼魂。

我在神的帮助下具有了隐形的能力，敌人看不到我但可以听到我的声音。我要做的是潜入敌人内部，放出信号弹，为战友指引方向。二话不说，我偷偷摸摸一点点地向东摸去，顺东边墙根往北，在行进的过程中要注意不要乱跑，有时我只要原地不动，近在咫尺的敌人都发现不了我，再就是还要注意不要挡住敌人的巡逻路线。最先遇上的那一部分敌人听力是最好的，一旦发现他们，我就原地不动地让他们过去。向东北摸到一斜坡，这里有几个无魂客守着三排栅栏，不过它们的耳朵似乎没有用处，贴着路的一边通过栅栏。这时，我获得了一枚信号弹，然后爬上身旁的高地，杀死一个无魂客后，我抛出了信号弹（用键盘“T”，再点击要投掷的地点）。不久，空中徐徐飘落下我的其他矮人弟兄。这下好办了，我率领着众弟兄抢占高地，四处飞弹，一个个地把敌人炸飞。

北上之路

任务：取回失落的魔力之弓。

我们一名英雄的神射手中了敌人的埋伏，惨死在南部的一个地方。我们要做的就是沿着血迹寻找他的那柄魔力之弓并带回到出发地。

天空下起了大雨，我同几名武士和弓箭手行走在泥泞的道路上，找寻着

那已被雨水冲得看不清的血迹。沿小河一直向北，路上我小心谨慎，杀掉了两三个饿鬼。在北部尽头的河岸边，我见到了烁烁放光的魔力之弓和神射手四散的肢体。不要轻易靠近！那里埋伏着大量敌人。让一名弓箭手在众武士的陪同下取弓，取得神弓后让武士挡住四面包围上来的饿鬼。弓箭手得到威力无比的神弓后，闪出空隙，拉弓放箭，一箭射死前来堵截的饿鬼（仍然用键盘“T”键，神弓总共有15支箭）。率所剩部队沿原路返回，用神弓不时清除掉后面的追军。往回撤退的时候要派一名武士在大部队前面探路，因为会有两处伏兵，用神弓很快解决了他们。最终，我到达了出发地。

抵　抗

任务：镇守阵地。

我（一名武士首领）带领12名手下协同8名弓箭手、6名矮人和一名僧侣负责镇守河岸处的一个高地，并尽一切力量阻止敌人进攻。

我给众将领做了一番部署，矮人分两组，每组三人守在高地南北两头，不停地向山下沟底投弹（按Ctrl预先投弹）。弓箭手也分两批，在矮人后边协同做战。而我与武士们负责消灭那些攻上山的零星敌人，同时要注意高地东部，那些漏网之鱼将会从高地东部缓坡攻上来。听着耳边隆隆的爆炸声，望着被炸得乱飞的尸体，不知过了多长时间，我盼来了我们的援军。由于力量的扩大，我把人员调整一番后，立刻投入到新的战斗以顶住敌人从东面的几次突袭。最后，我举起长剑，对天狂啸，欢呼胜利。

守护者

任务：守护者被变成了石头，找到他并粉碎他。我们18名野人领命去粉碎变成石头的守护者，服从命令是军人的天职。

向北前进，杀死湖中无数的饿鬼。在湖的东面上岸向东走，在那里我遇上了一个极难对付的Shade。取胜的要领是派四五个人突然上去，围住其猛砍，同时让其余人对付他身边的小鬼。然后，向南行进，以弧型阵（键盘“7”）冲垮南边一小丘上的几个敌方弓箭手。稍做休整，等来了七八名援军。在小丘附近，我干掉另一个Shade后，等到了第二批援军。再次排好长蛇阵，向东消灭了一拨弓箭手。攻上东边高地，见到了北部尽头敌人重兵把守的守护者石像。一鼓作气地冲上去集中力量把石像砸碎。即使我们一个不剩，只要粉碎了石像，也就大功告成了。

血流成河

任务：同敌人的大部队周旋，取得血河之桥的控制权。

我们拥有了16名野人，8名弓箭手，3名矮人和4名巨人集结在一个长长的土墙下面。隔着栅栏门，我仿佛看到了敌人的千军万马正等着我们。万万不要贸然出击，那样你会死得很难看。按原先阵型站好，将栅栏门炸出个缺口并埋好地雷，派两三个野人外出以诱敌深入。

一旦敌人进入包围圈，就狂轰滥炸一气。如此这般，将一股股敌人消灭在我们的包围圈中，足足有百余人。踩着门前那不计其数的尸首，我们向北开拔。在北部尽头，我见到了一条血色长河，杀掉桥上的几个看守，取得大桥的控制权。

铁的池塘

任务：领Alric到达World Knot，召唤同伴，一同渡过西边的河流。

Alric又回来了，而且身上携带着四颗威力无比的连珠弹。向南砍翻了几个零散鬼怪后，我遇到了前后两股敌军，随手两颗连珠弹把敌人炸飞。向西到达了World Knot（似乎是前些日子被矮人兄弟炸毁的那个）。我站在被毁的柱子上，念动咒语，挥动双手，召唤我的伙伴们。只见白光闪烁，两批弟兄先后赶来。点齐人马，向西进发吧。在一个废墟高地前面我们严阵以待，这里是到达对面河流的必经之路。我用连珠弹消灭了南面的一伙敌人，野人们则击退了北面敌人的进攻。大家又合力杀死了两个巨人。爬上废墟，整顿人马。在废墟的另一侧，又有一批饿鬼爬上来，我发出了最后一颗连珠弹后向南下山，从容渡过河流。

最后的战斗

任务：带领队伍援助Alric，并同他们一起等待时机取得Balor的项上人头。

我们一批将士渡过了血染的河流，爬上岸集合人马。随手两轮齐射，射杀两名前来追赶的魔法师。沿河岸向西，从河流最窄处向北渡河，终于见到了与敌人对峙已久的Alric。将Alric身边的人马撤离高地，只见那个恶贯满盈的Balor一身银盔银甲，手持短柄大刀，冲上前来。刀枪相见，弩箭齐发，杀退挡在路前的敌人。跟随Alric来到一个环型凹地的中央。死到临头的Balor还试图说服Alric加入他们的行列。英勇的Alric却冲到凹地中央，用肉身吸引凹地四周的魔法师的火力从而为其他战友创造战机。Alric的血不会白流，趁敌人的魔法师正集中精力对付Alric的时候，勇士们一拥而上，各个击破，弓箭手们也远程发威，屡屡中的。虽然Alric饱受摧残，但仍然凭着其顽强的意志，拖着伤痕累累的身躯，号召大家最后一战。冲上山去，趁Alric与Balor

对峙的时候不惜一切杀死在西北角游窜的 Balor，取得其项上人头。

无底洞

任务：将 Balor 的项上人头带到 Great Devoid 并抛入无底深渊。

Balor 的人头滚落在地，一名矮人兄弟立刻拾起掖入怀中。点清人马，4 名矮人、7 名野人、8 名弓箭手和僧侣 1 名。直接向东，到达河岸边，见到对岸的敌人后退后，在丛林中的一片较为开阔的地方展开防线。弓箭手射杀远处包围上来的会爆炸的僵尸（Weight）。虽然僵尸数量众多，但极为零散，不久就死伤殆尽。再次来到岸边，弓箭手、野人分工合作，引诱敌人上前。先射魔法师再杀弓箭手，一口气冲到对岸。到对岸的一凹地后，弓箭手们再次立功，射杀三名魔法师及其手下。向东离开森林，远远地我们望见了狂风呼啸的无底深渊。兵分两路。让矮人和一两名弓箭手向南到底，远远地站在无底洞边。野人们与其余弓箭手往东，与矮人们隔洞相对。僧侣则原地不动，他似乎有驱赶僵尸的能力。只见无底洞边站着一个威风凛凛的武士 Soulblighter，他赤膊上身、手持长柄战刀，屹立风中，巍然不动。只有躲过他的监视才能到达目的地，在无底洞的周围还有两个魔法师沿无底洞的边缘巡逻。瞧准空隙，让在无底洞北边的野人和弓箭手们发起冲锋，他们的目的是吸引 Soulblighter，为矮人们制造机会。在西面的矮人们看到 Soulblighter 确实向野人们攻去后，立刻全速向无底洞口跑去。50 米、20 米、10 米、5 米，不顾敌人的枪林弹雨，耳边传来远处兄弟们惨死的嚎叫，矮人们不顾一切地前进。眼看着 Soulblighter 挥舞着大刀，狂呼“把头留下，放你活路”，在这千钧一发之际，白头矮人将 Balor 的头颅扔入无底洞，顿时，Soulblighter 化做一股灰烟，同时无底洞中发出了万道光芒，千万只飞鸟由洞中飞出，那些死难战士的亡灵终于得到了永生。

（文/蒋宇　朱峰）

三国群英传　★

□□评价：

方杖实在佩服 DION 公司的游戏策划能力，一个都被用得快滥了的“三国”题材，竟然在他们的手上又一次显示出了新的活力——简化政令，强化战斗，真是精彩！画面干净，无可挑剔，三国迷们千万不可错过此游戏。

关于升级

三国群英传中必杀技是通过武将升迁系统来学习的。各种职业所能学到的必杀技对应如下：

1. 第一次升级（10 级）所能学到的必杀技

a. 武将

鹰扬将军　乱飞矢（放箭伤敌，攻击力一般，对象敌方士兵）
荡寇将军　日月斩（日月斩强化版，攻击力强，对象敌方全体）
典军校尉　伏兵班车（招兵，对象我方士兵）
讨逆将军　神剑闪（放剑伤敌，攻击力一般，对象敌方全体）
辅国将军　回天术（加血，对象我方士兵）
昭文将军　八面火轮（放火伤敌，攻击力一般，对象敌方全体）
折位将军　四冲车（冲车加强，攻击四条线上的敌人，对象敌方士兵）
虎威将军　伏兵班阵（招兵，对象我方士兵）
伏波将军　突石剑（伤害武将及武将周围的敌人，对象敌方全体）
镇军将军　炬石车（发出火石弹，攻击力强，对象敌方士兵）
偏 将 军　伏兵班车（招兵，对象我方士兵）
扬武将军　放龙合璧（发出龙卷风伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

b．文将

中 常 侍　地雷阵（伤害我方武将周围的敌人，对象敌方士兵）

太史大夫　御飞刀（攻击力一般，对象敌方武将）

尚 书 令　雷击闪（放出闪电伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

长　　史　伏兵组阵（招兵，对象我方士兵）

御史中臣　火箭烈（放火箭伤敌，攻击力一般，对象敌方士兵）

侍　　中　炎龙无双（放火龙伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

2．第二次升级（20级）所能学到的必杀技

前 将 军　炬石炼狱（炬石车加强，攻击力强，对象敌方士兵）

卫 将 军　伏兵连阵（招兵，对象我方士兵）

骠骑将军　日月轮斩（三日月斩加强，攻击五条线上的敌人，全体）

龙骑将军　分身斩（攻击一条线上的敌人并伤敌武将生命30点）

镇军将军　飞矢烈阵（火箭烈加强，对象敌方全体）

车骑将军　神鬼乱舞（重伤敌武将，贴近敌武将时才有用）

安南将军　突剑四方（突石剑加强，伤害武将及武将周围的敌人）

征东将军　旋龙天舞（放龙合璧加强，发出龙卷风伤敌，敌方士兵）

平北将军　神剑闪华（神剑闪加强，对象敌方全体）

征虏将军　八门金锁（使敌士兵行动不能，对象敌方士兵）

太　　傅　伏兵排阵（招兵，对象我方士兵）

太　　尉　炎龙杀阵（炎龙无双加强 对象敌方全体）

博　　士　伏兵排阵（招兵，对象我方士兵）

司　　徒　黄龙天翔（放火龙伤敌，攻击力强，对象敌方士兵）

司　　空　五雷轰顶（重伤敌武将，对象敌方武将）

大 司 马　火箭天袭（放火箭伤敌，对象敌方全体）

大 司 农　地雷震爆（地雷阵加强，伤害我方武将周围的敌人士兵）

3．第三次升级（40级）所能学到的必杀技

哈哈，你能到40级吗？

攻关心得

本人用此方法在公元219年统一全国。

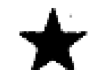
1．逃跑战术：当敌方能量槽快蓄满时就逃跑以引诱敌武将发出必杀技。这样可以节省兵力和体力，来回这样岂有不胜之理。配合远程兵种更加有效。

2．每个城里最好留下一员将领，这样可以搜索到更多的将领及物品。

3．兵种相克性，武斗兵及锤子兵克长枪兵，补刀兵及对敌武将攻击力强；远程攻击兵种克武斗兵、锤子兵及大刀兵；长枪兵、补刀兵及蛮族兵克远程攻击兵种。

4．今年培养两样指数加起来 170 点以上的武将。

5．最迟在公元 280 年要统一全国（每个城市都要占领）否则 Game Over。

般若魔界 

□□评价：

《般若魔界》，一个让我们再一次看到中国电脑游戏的发展潜力所在的动作冒险游戏。仅仅是故事构成就让人感到这一定是个很精彩的游戏。方杖一向对游戏的画面质量比较看重，这次《般若魔界》没有让本人失望，相信多数玩家也会有同感，而且在同类游戏中少见的局域网络联机功能也在此游戏中出现，真是太爽了！

游戏可以支持到 64K 高彩色（其实 256 色的画面已经相当好了），音乐用的是 CD 音轨。

故事背景

公元 2175 年，在人类发生核爆后的 150 年，一个锦囊使人类和神秘的般若魔界产生了祸福难料的交集。长久以来，人类对般若魔界了解非常有限。根据少数的资料显示，般若魔界是人间的另一面，人间属阳，魔界属阴，由 Yamaraja 掌管着芸芸众生的轮回与报应。两界之间时空并存，但彼此并不相通，唯有修行得道的圣者，才能够往来于魔界和人间。在几千年的人类历史中，究竟有多少圣者曾经进入般若魔界，已经无从考证。唯一被确定已进入般若魔界的，是 19 世纪中叶中国西南某部族的统治者“仁波切”。

这位“仁波切”是该部族第 103 代统治者，他一生智慧如海，法力无边，却在 65 岁之时，还来不及预言转世的灵童便消失无踪。在“仁波切”的遗物中有一个奇特的锦囊，上面的指令显示在 350 年后，也就是公元 2175 年才能够开启。由于“仁波切”曾多次提

及魔界和人间的消长关系，并在失踪之前预言，人类在200年后（公元2025年）会有一场毁灭性的灾难。这场灾难不但使地球的环境与资源破坏殆尽，也导致魔界的Yamaraja失去掌控轮回的平衡作用。

“仁波切”预见了这场灾难，于是耗尽心力，设法使自己能生存至数百年后，担负起拯救地球的重任。种种迹象显示，“仁波切”为了完成这项不可能的任务，找到了魔界之门，提早进入了魔界。

果然，在公元2025年，人类因核爆而几乎毁灭，魔界也受到了跨时空的震撼。在往后的150年间，地球已分裂成了数万个自治体，沉沦的人类为追求“权力”、“欲望”、“生命”、“财富”四种无法克制的需求而相互杀伐。

在核爆的震撼下，魔界执掌人类的轮回也失去平衡，原本人类内心最珍贵的“希望之石”，终于沦入魔界，被Yamaraja锁在一块超高能量的水晶之中，这一场旷古未有的灾难，使魔界的Yamaraja对于人类的贪婪愚昧忍无可忍，当人类为了取回希望之石而侵入魔界时，Yamaraja提出了严厉的告诫：“人类太自大，偏偏又太无能。既然是自己弄丢的，你们就自己想办法取回吧。”

公元2175年，人类打开了“仁波切”留下的锦囊，三位宿命的勇者齐聚在魔界的入口，他们的任务就是进入魔界，找到“希望之石”，重建地球的新秩序。然而，人魔不同道，Yamaraja岂容三位勇士在魔界横行？“希望之石”又岂是可以拱手奉上？无数魔界恐怖的妖物机关，令他们每一秒都有丧命的可能，每一个错误的判断都可能是地球破灭最后的机会。

三位勇士都有谜一样身世，这些奇特的经历究竟和通过魔界的考验有什么关系？算来已经四百余岁的“仁波切”还在魔界吗？他已在魔界布下了什么线索？“希望之石”真的有不可思议的力量吗？找到它会有什么惊心动魄的景象呢？这一切的答案，只有等亲身进入魔界的三位勇士发挥人类前所未有的智慧、勇气、毅力，才能解开……

《般若魔界》的四界

"般若魔界"总共区分为四个世界："东林"、"西金"、"南沙"、"北海"，分别代表了"生命"、"财富"、"欲望"、"权力"；每一个世界都还可以分为三个层级，让玩者可以在不同的世界、不同的层级中享受不同的经历与乐趣；每一个场景又会因不同主角或路线的选择，而产生不同的故事发展，同样的关卡也会有不同的结果，或是与网际网路上的志同道合者采取不同的合作模式时，都还会有不同的变化及乐趣。

更重要的是，为了顺利完成任务，一定要在四个世界中交叉来回克服各式挑战，取得各项所需宝物神器，才有破关的机会。所以不论是刚踏入魔界者，亦或是已经深入地底熟悉魔界的玩家，也都还会有不同游戏深度的遭遇、乐趣以及结局。

东林——每一寸土地都蕴藏着轮回的奥义。它代表着生命轮回的意义，是人类失去的第一样东西。在这里你会发现许多与生命有关的特质与奥秘，并告诉你生命的真正形体是什么？它是有形的还是无形的？谁才是代表正统的生命体，你必须找到三样神器来告诉你答案。

西金——黄金散发出人类贪婪的表征。它呈现了人类心中对财富的追求，也是人类失去的第二样东西。在这里你所看到的每一样东西，都镶着人们穷其一生追求的至宝——钻石、黄金、翡翠、玛瑙及珍珠，被这些至宝附着的东西，到底是洛阳纸贵还是俗不可耐？当你找到代表《般若魔界》财富的金面具后，它会告诉你答案。

南沙——如沙漠般浩瀚的是雄心还是残暴。浩瀚无垠的沙漠容纳人们永无止境的欲望，是人类失去的第三样东西。它能够控制你的行为，利用喜怒哀乐爱恶欲七情，让你成为英雄、懦夫、嫖客、暴君、盗贼、妓女、情圣，难道你一定要随着欲望的魔棒起舞吗？等你找到象征爱欲的男形石后，它会很温柔地轻轻告诉你。

北海——吞噬百川故能成其大。看似柔情却能让你窒息的权势，是人类失去的第四样东西。权势是所有东西的主宰，它能够让你呼风唤雨、飞沙走石、借尸还魂、点石成金，是谁可以给你这样么大的权力，仁波切？地狱之主 Yamaraja？有一根潜藏在寒冰深处的权杖，它是般若魔界的权力象征。

三位勇士的故事

龙云藏（Lon）的故事

当龙背起了象征"呼毕勒罕"传承之一的背囊，他眉宇间的线条更深沉

了。四天前，他偷偷地潜回地处中印边境的高原部落，在夕阳余光里，登上金碧辉煌的殿宇顶层。放眼望去，屋脊上鎏金的法轮、金鹿，把远处白雪皑皑的山顶也染上一层淡金色的光芒。那就是部族的圣山“冰峰”，也是五年前他驾驶飞机失事的地点。依据部族的传说，在冰峰的某个洞穴之中，有两部最玄奇的经典：光明琉璃经和大药王经。由于这两部经典的内容太过玄奇，以致在第三代仁波切之后，已无人通晓其中奥义，甚至有人强行修炼而走火入魔。第四代仁波切虽然穷半生之力，仍解不开其中许多关键，无奈之余，将两部经书藏入冰峰的洞穴中，免得后人因争夺而互相杀戮，或是因修炼而误入歧途。几百年过去了，真实事件在时间的洪流中，只剩下了口耳相传的传说。那些曾经试着入山寻经的人，也早就在冰雪中丧生，连尸骨也无存了。宿命的安排却让龙云藏和这两部经典在生死关头相会。他从印度飞向戈壁沙漠，那是他第八次环绕世界的孤独之旅。飞机在高原的高空失去动力，眼看无法找到平地迫降，他冒死跳伞逃生，竟然就落在藏经的洞口。凭借着他原本对五行的深厚功力，依照经书的指示，汉族的内家理论竟然就是修炼的关键，在两个时辰内，他成功地激荡出人体内最高的潜能。两星期之后，搜救的队伍发现他依然生还，成了轰动一时的新闻。全球的媒体争相要采访他，他却以“需要静养”为理由，闭门谢客。事实上，他正全力研究两部经书。整整五年，他潜心修炼，终于功德圆满。四天前他潜回部落，是为了解开最后两项难解之谜。第一，光明琉璃经的卷尾，有一个神秘的图案，为什么和他身上的胎记一模一样？第二，卷尾的古文陀罗尼咒语，正确的读音如何？有什么意义？

为了这两项不解之谜，他来到最神圣的万神之殿，年迈的僧人没有为他解开卷尾的谜底，反而将他引入密室。龙云藏看到了仁波切的锦囊，看见了自己的任务，也看到了更大的谜团。仁波切已在魔界中圆寂了吗？他会是仁波切依“呼毕勒罕”转世的新生命吗？仁波切也曾修炼光明琉璃经和大药王经吗？这一切还是谜。唯一肯定的是，他必须深入魔界，不只是为了解开一切的答案，更要为人类找回“希望之石”。

在魔界的入口，僧人给了龙云藏一只背囊，一种似曾相识的感动像电流一般，霎时令他的心志清明起来。他明白自己为什么会选择飞越高原，为什么会坠机，为什么会落在藏经洞口，为什么会回到高原。他仿佛也看到，那一段古文陀罗尼咒语正在“希望之石”上，闪闪生辉……

雪（Yuki）的故事

雪是幸福的，一直都是。因为从来没有人可以强迫她做任何她不爱做的事，相反地，她常强迫别人为她做原本不愿意做的事。她不坏，她只是骄纵、任性。她用骄纵和任性，来做一些她认为美好的、有趣的、有意思的事。当她只是一个5岁的小女孩时，就曾经为了一只海豚，坚持要她父亲买下神户的海洋公园。因为，她看不惯小气的工作人员，竟然每次只给聪明的海豚一条比棒棒糖还小的鱼。

当然，身为亚洲最大财团的继承人，她绝对有资格骄纵和任性。更何况，她身上流着伊贺忍者的纯正血统。从6岁起，她就展现了惊人的运动天赋。当她的兄长鹤千辛万苦地修习忍术时，她从花园的松树后偷瞄一眼，就已经了然于胸。8岁时，从没认真苦练过的她，就尽得伊贺忍术真传。她讨厌念书，可是成绩都是一百分；她从不刻意保养，可是她从没长过一颗青春痘；她痛恨节食，可是没有一点肉是长在不该长的地方；她我行我素，可是男生对她总是百依百顺。她就是这样幸运，从来不必受苦，就得到别人最羡慕的东西。年满18岁，父亲正为了将衣钵传给鹤或雪而烦恼。雪早就看穿父亲的心事，她笑咪咪地说："拜托，千万别找我当传人，我才不要穿那一身黑，好像掉进墨水里的木乃伊。而且叫我把美美的脸蛋蒙起来，我才不干呢！鹤，MY DEAREST BROTHER，还是你来吧，我想到处去逛逛。"没有人会为难她，甚至当她提议想去见识一下传说中的雪人。

于是她来到世界的屋顶。她想知道每一件属于这块人间净土的事，秘书就为她请来高原上的最年长的人类学博士，为她讲述历史神话和传说。她听到了仁波切留下锦囊失踪的故事，大为震惊，因为锦囊中某个图案竟和她宿命的胎记分毫不差。博士只是讲述，没有，也不敢要她做什么。当她出示胎记，博士甚至因为她的身份而怀疑一切是否只是误打误撞的巧合或纯属恶作剧。

谁勾引了她的兴趣，就别想中途喊停。雪用一贯的骄纵和任性，强迫博士带她到了魔界入口。"这世上瞎掰的事已经太多了，管它是真是假，要是真有魔界，一定很过瘾。"她想，既然是美好、有趣、有意思的事，为什么不试试看？在雪进入魔界的那一刻，她，还是幸福的。

康拉德（Conrad）的故事

康拉德从来不知道，16岁之前的自己是怎么样的。"大概是发生了什么事，使我失去记忆吧？"每当有人问起，他总是这么回答。在德州沙漠的某个

军方医院里，也确实有一张他的病历，上面记载着他是在沙漠中昏迷，被送到医院急救，醒来之后就茫茫然，记不得任何事了。由于身上只有一张孤儿院的收容证明，偏偏那家孤儿院火灾全毁，院童、院长、老师全部遇难，资料也付之一炬，康拉德再也无法知道自己的身世了。“真他妈的有这种鸟事！”有一次他看某部怀旧的电影，竟然也有相同的情节，他忍不住破口大骂。反正昨天记不得了，明天还是继续。于是，他很自然地加入军队。为了精诚团结，军队的成员都被植入人工记忆，但康拉德拒绝这项要求。他的理由很简单：“我不希望再忘记一次，那太可怕了，我宁可 16 岁之前一片空白。”这个莫名其妙的理由，就莫名其妙地被批准了。“真他妈的有这种鸟事！”对于他得到的第一个特别待遇，康拉德还是这句话。往后康拉德的优异表现，也常让他得到更多特别的待遇。受训时体能、战技、武器几乎样样拿第一。到了部队，每当他一只手扛起重达 150 公斤的红外线扫瞄榴弹炮，在原始丛林冲锋陷阵时，几乎谁也挡不住他。之所以还有“几乎”这两个字，是他对水有轻微的恐惧症。在丛林里，碰到了沼泽湖泊，他也只好空手断木，做成木筏，要他泅水而过，他是办不到的。“真他妈的有这种鸟事！”康拉德想到自己少年在沙漠昏迷，后半生反而怕的是水，忍不住又骂了一句。所以，当他被派往高原执行任务时，他真是开心极了。他听人说高原上“湖泊如星”，星点大的湖，大概不会有什么威胁吧？一切都很顺利，直到有一天，康拉德在古老的神殿前庭，被一个僧人死命地纠缠。只见僧人惊慌失措地比手划脚，拖他到神殿的第五进。前四进都有身高数丈、黄金铸造的千手千眼神像，全身装点着五色缨珞、七宝琉璃，两旁护法天神怒目圆睁、筋肉纠结。“真他妈的有这种鸟事！”正当康拉德目瞪口呆之际，已经来到第五进，是半山腰最高大的后殿。

走进后殿，其中空无一物，只有紫黑色的列柱顶着绛红的屋瓦，冷硬冰凉的石板地上排列着三个蒲团。一位僧人盘膝闭目而坐，一位白发老学者颔首向康拉德招手。他的眼神中透出的柔光，指引康拉德在空下的蒲团上坐下。然后，老僧人以柔和万倍的眼光看向康拉德，康拉德的眼前一阵恍惚，仿佛在三秒内看完了一整部电影。其中有一个锦囊，有一个和他胎记相同的符号，有一些奇怪的幻像，还有一个意念要他走向那些幻象，去完成一些事。“真他妈的有这种鸟事！”康拉德在进入魔界之前，依旧弄不清这是怎么回事。

《般若魔界》的秘宝

阿罗龙蛇瓶　在生命泥犁生长的龙形木，控制着生命泥犁的日夜温度。原本

神瓶腹中有颗火石，但在地面核爆之后，遗失了火石，从此导致东泥犁基因突变，日夜失调，也不知火石飞至何处。半植物半昆虫状的物体。

必备条件：无。

钵特摩蛾　传说中龙蛾喜好的吐丝处是在充满黄金的山洞中，在吐完一次金丝之后将终结其生命。一种半机械状的物体，如心脏般规律地跳动着。

必备条件：需两人合作。

那洛迦心灯　般若魔界中生命的象征。金属外壳里包着三昧真火，掌控着魔界金属物质的节奏。金属制的沉重物，机械构造极为复杂。

必备条件：需要带着阿鼻刀。

干将锁　在烊铜泥犁的通天柱中，有着相似的机械结构，可启动往烊铜泥犁天界的通路。一个男子形状的石头，手中捧着一个发亮的生命体。

必备条件：无。

绮语缘石　魔界欲望的象征。千年灵石握着寒冰泥犁的情爱，生生不息的热情，掌控着魔界万物的滋长。纯金打造的面具，发出耀眼的金光。

必备条件：带着八寒断剑锁、寒冰杖。

兰陵金面　魔界财富的象征。纯金制成的面具，掌握般若魔界轮回的秘密。形状如鱼蹼，可装备在手上。

必备条件：要带着干将锁、钵特摩蛾。

北鲲蹼　提供使用者在水中更敏捷的行动，尤其面对强大的水流有其独特功能。精密三角形的石板上，镶着一颗闪闪发亮的球体，像有能源藏在其中。

必备条件：带着摩尼珠。

善动石　魔界之门开启时所残留的能量附着在石头上，魔界用其能源来移动重物，或启动机械。

声闻石　一块奇特的石板，一面是神像，一面刻着奇形怪状的文字。使用时可储存进度，也可时空跳跃回魔界入口。

无间珠　老者进入魔界时带入的 108 颗念珠，老者失踪后，散落在魔界各地。

各神器的归还方法

那洛迦心灯交由康拉德至西金已坍塌的金佛像处，将神器嵌入。

绮语缘石交由龙云藏至北海鬼卵房就会自动归还。

兰陵金面由雪至南沙第二层木桩阵，在解决怪物后，沿着绳子爬下至底归还。

魔法军团 ★

□□评价：

方杖第一次看到这个游戏时，惊讶得连嘴巴都张不开了——画面实在是太精美了。无论是战斗画面，还是过场动画，堪称世界一流水平，人物必杀技更是华丽无比，惊心动魄，特别是合击技。虽然此游戏可堪称国产游戏的超级精品，但可能是由于制作者太过于注意画面的精细，所以游戏情节的部分有些牵强，而且除了合击技外，战斗上没有什么太多的创新，不过无论怎么说对于喜爱战棋游戏的朋友们来说，《魔法军团》不可不玩，而且配置不算高，但一定要有 180MB 的安装空间!

攻略秘技

第一章　突袭！第一次战斗！

在村子中的空场上，村民们正在听村长纳尔德讲话。宣布他已经雇用了兄妹穆尔和汉妮（两人皆是雇佣兵）来保护净水器。如果这一趟不出意外的话，村民们以后就有干净的水饮用了，另外村长的孙子泰利也要与他兄妹二人同往。临行前，泰利允诺一定不会让大家失望。

谁知，刚出村不久，运送车就遭到山贼的袭击。虽然遇到了麻烦，可汉妮却高兴的不得了“好啊，好久没有打架了!”（天哪！好战的雇佣兵。）

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰利被灭。

匪徒共有五个，其中有两个是 7 级的山贼。最好让穆尔对付，千万小心别让泰利“永垂”喽，随时给泰利补血，兄妹两人尽量不离其左右（因为敌人很聪明，总是针对他攻击）。哎，没法子，泰利实在是太弱了，不过谁让他

是……有一点一定要记住：要想办法赚经验值。

第二章　巴比拉市——令人讨厌的地方

汉妮带泰利到市区游逛，长这么大头一次到城里的泰利，对眼前所有的物品都感到非常有兴趣。两人正看着看着，突然，一名女子从对面跑来，后面紧跟着个小流氓追赶，仔细一看这些人居然也是雇佣兵。女孩被逼入死巷，三个流氓欲行不轨，就在这千钧一发之际，泰利英勇出现，一脚就将洛奇那个胖子踢得老远，汉妮见对方人多，建议泰利引对方出广场，然后再用WARLOCK对付他们。

胜利条件：敌方全灭。

失败条件：泰利被灭。

穆尔这次不在，只好将宝押在汉妮身上（谁让泰利那么苦呢），经过上一场的战役，可以大略知道汉妮命中率不高的缺点，在开战前最好为她买个瞄准器，另外别忘了帮泰利换个防护罩，让他经打一点，不至于那么早就牺牲了。汉妮的流星箭还是比较厉害的，对付他们还算管用，几乎是一箭干一个，当然也别忘了让泰利赚些经验值（切记，保护泰利要紧，尽量别单独攻击。）

第三章　危急时出现的朋友

罗丝非常感谢泰利的救命之恩（他救的？战斗时谁卖力？见鬼!），看到罗丝爱慕的眼神，汉妮醋意大发，令泰利还来不及给罗丝留下姓名，拉起他就走。

第二天一大早，泰利买了些橘子想要送给爷爷吃。穆尔这时已将净水器绑牢固定在车，本来泰利还想再买件衣服，可是穆尔认为时间要紧，泰利只好不情愿地上了车。出了市区，谁知昨天那几个流氓又出来找麻烦，而且这次还找了不少帮手，这些人还口出不逊，这下子又把泰利给惹火了。

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰利被灭。

说实话这关是比较难过的（方杖在这里不得已动用了“整人大法”）。洛奇三人一开始会聪明地往后聚集在一起，建议只要让汉妮、穆尔深入就好(对方人比较多，泰利最好别到人堆里凑热闹，否则到时你连哭都来不及)，半路会有不少使用弓箭的雇佣兵出现，不过不用管他，因为他们的攻击力很弱，一旦与洛奇等人交锋，尽量不要反击，使用防御以争取更多进攻的机会。贾斯帕的攻击力很强，最好的方法就是使用穆尔与汉妮的兄妹合击技（应该一次就可以干掉），由于敌人也会自行补血，所以千万不要让快失去性命的敌

人跑掉。几回合后，森美会出来帮忙的。不要让他那么快解决雇佣兵，还记得躲在一旁的泰利吧，当场面的敌人都解决之后，让泰利跑过去对付那些雇佣兵赚经验值，哈哈，太爽了。

第四章　爷爷，永别了！

原来帮助泰利他们的森美是罗丝的哥哥，他相当感谢泰利昨天救了他妹妹，由于森美也是雇佣兵，当他知道眼前的这个人就是鼎鼎有名的“雪狼”穆尔，更不胜敬佩。穆尔看这次任务确实也不大轻松，于是顺道邀请了森美加入他们的行列。

大家重新回到了村庄，却发现村庄一片狼藉，看来遭到了山贼们的袭击。泰利十分挂念爷爷的安危，这时山贼的头领出现，当他看到车内竟然有十分值钱的净水器，不禁眉开眼笑，立刻让手下抢夺净水器。

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰利被灭。

进入战斗之前，不妨买一些补给品。一开始敌人很多，但攻击力都不是太强，在山贼还剩下四人之前，不要轻易牺牲掉任何队员，随时储存对自己有利的存档，虽然会耗一点时间，但与其一失手重来，不如平常就做好预防的工作，战斗最后奥斯卡会过来，利用兄妹合击技干掉他。

第五章　惊人秘密！

终于干掉了这些可恶的山贼，可泰利却发现爷爷已经奄奄一息倒在门口，爷爷将他曾祖父所遗留下来的链坠传给他，并告诉他还有一个叫做修斯的叔叔之后就闭上了眼睛。泰利将爷爷安葬后，请求穆尔让他加入他们的雇佣兵团体，在汉妮和森美的游说下，穆尔勉强答应让泰利加入，同时泰利也将净水器送给了穆尔。看在净水器的份上，再加上泰利的 WARLOCK 实在是太旧了，穆尔破例将雅芳的 WARLOCK 卖给他。

山洞内传来居民的哭泣声，原来是他们的孩子被妖怪抓走了，泰利又一次打抱不平（他怎么老是打抱不平，可打起架来还是靠别人-.-），答应要帮他们的忙。但由于穆尔是雇佣兵的缘故，他从来不做挣不到钱的事。他给泰利半个小时的时间，时间一到，穆尔就会带汉妮、森美离开。泰利一气之下奋不顾身地朝山洞的深处走去。

胜利条件：逃出山洞后把敌人全灭。

失败条件：泰利被灭。

山洞内实在太暗了，那些可恶的怪物真是很难缠。现在泰利的新型 WAR

LOCK 看上去既漂亮又实用，现在不必总是为泰利提心吊胆了。到山洞内后，一开始就会听到小孩的求救声，深处有个等级较高的怪物，走没几步又冒出了不少，不过好在这时汉妮、穆尔、森美三人也跑来帮忙。听到小孩管泰利叫姐姐，大家好像感觉都有些奇怪。

第六章　逃！

穆尔等人来到一座吊桥前，泰利对摇摇晃晃的吊桥显得相当恐惧，他们都在笑他胆小。没办法，泰利只有硬着头皮走上吊桥，当汉妮正想警告他桥的有一处踏板不结实的时候，哎呀！泰利掉下去了。

穆尔的好友查理找到飘上岸边的泰利。众人赶了过来，正当穆尔要为泰利作人工呼吸时，竟然发现泰利原来是女儿身（以下称泰利为泰莉）！

知道泰利是女儿身的穆尔，一改以前对他的成见。可怜的汉妮空欢喜一场——白马王子飞了。

这次的任务是要护送凯特小姐，让她安全到达目的地。听查理说这次的敌人都是专业人士，有些棘手，非小心不可。

胜利条件：凯特逃至山脚。

失败条件：泰莉或凯特被灭。

这一关对手众多，而且有不少是 18 级的雇佣兵，既然任务是保护凯特，索性开始别让她乱动，跟着其他人走。因为凯特的 WARLOCK 没任何攻击的能力，所以要特别小心。玩到这里玩家应该发现敌人也会自行补血，在平原上的敌人稍稍好应付一点，采用各个攻击，下了阶梯之后，一次挑一个人对付，千万不要一次招惹两个以上的人，解决一人之后，再离开战区休息补血，如果引发大混战，那你绝对是没有胜算。不管怎么打，也要尽量不要损失任何人，若是情况不利，取回有利存档重来，千万不要玩到最后发现无力回天，才来懊悔不已。最后的一群敌人在画面的最左下角，凯特到达这个地方就算过关，不过你可别因此而急着将最上头的凯特叫下来，因为这时我方的等级还太低，别说是保护凯特了，就连保护自己都有问题。画面最下方的那群敌人是杀不完的，因为就算你杀死一个，敌方还会从附近蹦出一个雇佣兵来，在这里我们要做的事就是练功，虽然做这种事好像是浪费时间，不过若是我方还不足以拥有将凯特安全护送下来的能力，就必须多练功，练功的方法就如前所述，一次单挑一个，若是你不惹其它雇佣兵，他们不会主动攻击（当然你不能靠得太近），等到你自认为练得差不多了，便可以开始作掩护的动作，在此之前建议你多存次几个状况不同的储存档，万一情况不对，或之前

的判断错误，还有再重新开始的机会。将我方的人守在下阶梯处，再让凯特往下移动。运气不好的话，凯特很容易在一下阶梯处就被偷袭致死，如果玩家的实力还不大够，这中间的过程可能就要碰一点运气，从下阶梯到到达画面最左下方的安全处，凯特应该两个回合就能完成动作。

第七章　逃·续！

不容易，终于把凯特护送到安全区域，管家等得心急如焚。听他说，小姐必须要在12点前回去领取遗产，否则就便宜了那个毒妇。虽然刚刚的杀手极可能是凯特的后母所派，凯特还是没有半点怨恨的意思，这时森美慌慌张张地跑来，原来又有雇佣兵拦在外头，准备打凯特的主意，对方的头头杰米和查理等人是同行，虽然杰米企图收买查理，不过查理倒也是有点骨气，丝毫不为所动。

胜利条件：24回合内把敌人消灭。

失败条件：泰莉被灭。

条件限制为在24回合内解决敌人。

第八章　满布陷阱的死亡沼泽

把敌人消灭了，这次的任务也宣告结束。穆尔这次神秘地将大家带到一个空无一人的沼泽，传说中这个沼泽的中央藏了大量的黄金，有不少人为了这些财富而进入沼泽，但却没有一人生还，原来这沼泽到处布满了地雷。还好，查理花了10年的时间研究这片沼泽，他也明白有关黄金的传闻是空穴来风而已。这次穆尔受他人的雇佣，要在里头找到一个黑盒子，关键是对方出的价钱不低。

胜利条件：所有成员到达基地入口。

失败条件：我方任一人被灭。

沼泽里到处都有地雷，胡乱移动的话，是会引爆地雷的。幸好查理早就对这里地雷的布置方位调查得一清二楚。要让查理最后一个完成动作，这样其他人每人行动之前就可以先用查理选择移动的指令，这样哪里是危险地区便一清二楚，利用这个方法逐步将众人往上移动。记住，不要恋战，这里的怪物是打不尽的，当然这也是个练功的好机会。目的地在画面最上方（大约是中间处），有几座建筑物，其下方有一个出口，将人员移动到那里，就会自动进入，当所有的人都安全进入后，这关就算完成。

第九章　没有生命的敌人

哇噻！没想到在沼泽里还有这样的军事基地。大家正乘坐升降机逐渐向

地下移动，泰莉可是第一次坐这种东西，她紧张地提醒大家地面不太平，下一会儿，升降机停了，大家深入到基地内部。

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰莉被灭。

这里的机械警卫，它们的攻击能力不算太强，没有什么可怕的，但这帮破机器人居然会自动引爆。千万注意别让它炸着——威力不小哦！

第十章　黑盒是什么？

终于来到基地内部了，过了这里就是主控制室，虽然这已经是个年代久远的军事基地，不过它的主要系统还在运作，汉妮这时正四处找寻哪里有黑盒子的踪迹，不料在无意之下误触了警报系统，一时铃声大作，又跑来了一批机械警卫，别愣着，快干掉他们！

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰莉被灭。

在这里又遇到了一样机械警卫（太烦人了），不过这些破机器人太弱了，怎么是泰莉等人的对手。不过注意，守在最后面的机械警卫等级较高，而且还会自动补血（一次补满），但是没关系，利用兄妹合击技一次就可以把对方搞定！

第十一章　抢劫！？

历尽千辛万苦，大家安全逃出那个鬼基地，委托人雷安娜和她的两个手下托尼、提多正在外面等候。他们验明过刚刚我们冒生命危险取出的黑盒子，果然是雷安娜所想要的东西，正当穆尔向她收取报酬的时候，雷安娜竟然使诈，丢了一颗烟雾弹之后随即跑掉了。穆尔火冒三丈，还从来没有人敢这样耍过他。

大家来到市集逛逛，这时却无缘无故跑出来三个人想要夺取泰莉身上的蓝宝石项链，这项链是爷爷留给泰莉的遗物，说什么也不能将它交给别人。泰莉不肯给，对方竟想要来硬的，这分明不把穆尔给放在眼里，于是双方立刻开打起来。

胜利条件：消灭所有头领。

失败条件：无法在18回合内消灭头领或泰莉被灭。

两个叫做头领的WAR LOCK分别在地图右上方，不过可别以为只要消灭这两个头领就好了，事实上在18回合内除了要解决之前所说的两人，还包括亚当。亚当位于地图最下方，双方距离刚好相反，为争取时间，可兵分两路，

如果此时的泰莉还不是很强的话，可将穆尔和汉妮分成两队（因为两人的兄妹合击技都可以将对方一击毙命），如果自认力对回合数不好掌握的话，那么多存几个进度档是明智的选择。

第十二章　患难见真情

打退了那些人，大家开始对泰莉的项链议论纷纷。刚才那群人的首领亚当是新世界宗教组织的人，这是一个最近新兴起的教派，以洗净世界上一切不干净的东西作为教义。但大家实在想不明白这伙人怎么会对一条项链感兴趣。

大家找了一家旅馆落脚，穆尔打算在这里住上几天，看看会不会接到什么生意。汉妮提议带泰莉到浴场泡个澡，未见过世面的泰莉，还不知道浴场是什么呢！为了预防万一，泰莉将项链交给穆尔保管，就和汉妮到浴场去了。到浴场的心情自然是愉快的，不过没想到刚刚那群人竟然也追到这里来，这种情况下（没有武器），汉妮和泰莉自然是束手就擒。

穆尔等人在旅馆内接到对方的信函，他们要求在镇外北边的树林相见，森美原本是想和穆尔过去，不过对方限制只能一人前往，为了避免发生意外，穆尔只好单独赴约。来到树林，穆尔和亚当约定先放一人后交换项链。经过深思熟虑后，决定先换泰莉。不过就在释放泰莉的时候，卑鄙的亚当竟对泰莉暗算，穆尔情急之下为泰莉挡了一弹（爱情的力量^-^），看到哥哥倒地，汉妮怒不可扼，发誓要和这些人拼了！就在双方一触即发之际，森美和查理适时赶到，一定要为穆尔报仇！

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰莉无法在三回合内逃离战场或泰莉被灭。

泰莉在三回合内逃离战场，其实并没有什么困难，但注意是往右方山路移动，别跑错了方向哦，还有因为穆尔负伤不能出战，再加上泰莉离开战场，只剩下汉妮等三人可以运用，之前所依靠的武功高强的穆尔不在，对付头头亚当可能就比较吃力，虽然还有其它的手下，还是先针对亚当战斗，这样打起来后面会轻松一些。

第十三章　惊人秘密·续！

打退亚当之后，大家急忙将穆尔带回旅馆疗伤，虽然子弹已经取出，不过却仍然发着高烧，一连几天，泰莉在穆尔身边不停照料，穆尔总算在泰莉的细心照顾下，恢复了健康。

穆尔伤势才好不久，就打算找亚当等人报仇，讨回泰莉的项链，恰巧这

时查理也查出新世界那班人正躲在荒郊的小屋里，于是二话不说，众人立刻杀到现场。

由于也许是因为那班人伤了穆尔的关系，泰莉大发脾气。亚当眼看情势不对，立刻要手下掩护他撤退。

胜利条件：亚当被灭。

失败条件：亚当逃离或泰莉被灭。

从游戏过关条件来看，先打亚当最必要的。什么？别急，那厮暂时不会跑太远，也要小心他的进攻哟。太酷了，现在穆尔和泰莉、森美和汉妮都有情侣合击技（这两对发展也太快了^-^），这下子真是打遍天下无敌手了，也别太得意哟。

第十四章　再遇三人组！

众人将亚当捉回旅馆审问，亚当一开始还很有骨气的样子，说什么也不肯交代。这下子可把心急的汉妮惹火了，不由分说便将亚当暴打一顿，没想到这厮如此胆小，竟被汉妮打怕了（这样的老婆森美敢娶吗?），连忙将知道的事情的真相说了出来。

原来亚当是奉了新世界教主狂人的命令，在教主眼中泰莉的项链是不干净的东西，为了贯彻清洗旧世界的教义，奉命要毁灭泰莉的项链。事情发展至此，穆尔觉得事情不是那么简单的，为了防止其它意外的发生，大家决定赶快离开这个地方。

泰莉一行人在大街突然看到罗利三姐弟气喘吁吁地跑来，这下真是冤家路窄，不过他们后面却跟着一群新世界教派的杀手，显然是要来杀他们灭口的，虽然还弄不大清楚究竟是怎么回事，不过也只好先打了再说。

胜利条件：敌人全灭。

失败条件；泰莉被灭。

这回我方人员的战斗队伍空前壮大，打起来稍微觉得有点意思。要小心有几个敌人的回复能力不错，罗利他们虽然能力不强，但他们的三人的姐弟合击技倒是相当有看头哦！由于敌人分列三处，如果你想省时间的话，不妨分成三路进击。

第十五章　最后12小时

将神秘人手下打退之后，雷安娜告诉我们有关于一个圣灵之地的传说。查理本来以为这只是一个传说而已，没想到竟是真的。雷安娜当初混入新世界，目的就是要查探出一些有关圣灵之地的蛛丝马迹。

圣灵之地位于地底，并且有一道厚达20公尺的金属墙，为了能够打破这道墙，雷安娜决定使用卫星武器，上次在死亡沼泽所找到的黑盒，就是启动这个机器的装置。不过新世界教派的教主狂人可不这么想，他只想用这个终极武器毁灭圣灵之地，甚至这个世界，终极武器虽然在50年前被用来打败星际盗贼，却也因此造成严重的自然破坏，如果让狂人掌握这项资源，后果将不堪设想，此时狂人已经启动了终极武器，现在目前唯一能做的，就是在终极武器12个小时的前置准备时间中，找到密码解除它的启动程序。由于时间紧迫，他们决定在附近的机场搭飞机赶到现场。

胜利条件：20回合内全员登上飞机。

失败条件：我方任何一人被灭。

大家正准备从机场内的探测射线下爬进去的时候，好色查理的举动惹怒了汉妮，结果无意中触动了警报，引来机场警卫的拦阻，为了赶时间，只好先打了再说。飞机在画面的最上方，不过别着急往上方移动，因为画面下方还有五个讨厌的保安人员，这时把所有人不管什么兄妹合击技、情侣合击技、姐弟合击技等全部用出来，不出一回合，那五个警卫人员就被搞定。上面虽有一排警卫，但只要注意不让我方有人死掉，20回合绝对是没有什么问题。

第十六章　圣灵之地

终于深入重地了，不过这里也有讨厌的机械警卫，为了争取时间，赶快将他们打发吧！

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰莉被灭。

这次的敌人稍微强一点，最好大家集中一些，因为集中攻击比较省时间，原则上应该没有什么问题。

第十七章　圣灵之地·续

击败门口的警卫，大家继续前进，谁也不知道后面的通道还有些什么东西，大家要小心走好。

胜利条件：25回合内全员到达出口。

失败条件：我方任何一人被灭。

进入战场之前，建议玩家大量购买补品，这关是目前为止版图最大的一关，不过不用担心，这并不是迷宫，只不过路稍微长一点而已。利用查理移动看看，你会发现路上有根带骷髅头的标志，没错！这个地方也有地雷，所以千万小心别中标哦。小心尽量别走到中间的红色位置，走到那里会扣掉500

点 HP 值。过了第一个转弯到中间空地，会看到近十个的机械警卫，但别妄想去解决他们，除非你自认为本身实力超强，否则应该不是他们的对手，在这里我们的首要任务是赶快通过，赶紧出去。注意！守在出口的机械警卫旁边也有地雷陷阱，可别死在这儿。利用最短的时间将在出口的守卫打败。

第十八章　圣灵之地·完

众人又来到一间密室，这里的每一个房子里都有一个机关，只要踏在上面，密封的闸门就会打开——比较麻烦。事实真相越来越接近了，大家一定要加油！

胜利条件：敌人全灭。

失败条件：泰莉被灭。

这个关卡主要是由八个小房间所串连而成的，房间之间有门，必须有一个人踩住地板上的黄色框框门才会开启，离开开关，门就会关上。所以每通过一个房间，我方就会少一个人。通过第二个房间之后，第一个房间会再出现三个机械警卫，先合力击毁他们，再继续前进，留人的原则是依次留下最弱的，尤其最后一个人选最重要。第六间密室会有两个机械警卫躲在墙壁内侧（看不见他们），小心别被骗了，要进入最后一个密室时，记住一定要存档，因为最后一个密室最重要的关键是必须在一回合之内干掉对方，否则会在其它地方一次出现十名机械警卫（这种情况打胜仗可能吗？当然作了弊的除外），一次不成功，就取档再来一次，只要能在一回合内打倒对方，就能顺利过关。

第十九章　危机！终极武器！

“新世界即将诞生！所有愚昧无知的低等人类将会被清洗”，一进到房间最后，就看到有个奇怪的人在喃喃自语，看样子他就是新世界教主。原来他们所要迎接的新世界——天冥帝国，就是 50 年前袭击人类的星际盗贼，不过更令人惊讶的还在最后，这个教主竟然是泰莉的叔叔休斯！而泰莉竟是天冥帝国的皇族后裔！休斯此时已经启动了终极武器，眼前的事实让众人无言。不过情况紧迫，无论如何，应该要先把休斯打败，找到密码，停止终极武器才是！

胜利条件：休斯被灭。

失败条件：泰莉被灭。

最后的时刻终于到来了，由于胜利条件是击败休斯，所以只要完全专心对付休斯即可，建议玩家在进入战斗之前，至少为每个人装置一个三级的魔

法，这样等一下对付休斯就有利多了。毕竟是最后的关头，战斗确实要艰苦一些，而且狡猾的休斯可能会使出回复术（而且是全满），所以一定要在最少的回合内解决他，能用合击技就用合击技，再不行就用终极魔法，应该在三回合内就可以把他解决，如果休斯使用回复术，那就是玩家的不幸了（建议考虑取回存档再重试）。

历尽千辛万苦，万恶的休斯终于被击败了，他还来不及说什么就死去，不过密码究竟是什么呢？休斯死前只说了一句项链。泰莉这时突然发现项链内居然有一封爷爷的亲笔信。原来在50年前地球人与星际盗贼的战斗中，泰莉的爷爷与一位天冥星的女子相恋，并生下了泰莉的父亲和他的叔叔休斯，但这是段不幸福的恋情，因为种族对立的包袱太过沉重。泰莉的爷爷纳尔德早就明了会有这么一天，于是事先将密码放在项链之中，希望有一天能对世界的未来有些帮助。

泰莉不能相信眼前的事实，她害怕会受到他人的仇视，不过穆尔这时却伸出关怀的双手，他希望无论如何要照顾泰莉一辈子（太感动人了）。穆尔和泰莉结婚了，“倒霉”的森美依然受着汉妮这蛮丫头的“折磨”，罗利姐弟还在干着他们的营生，大家的生活并没有改变。

但愿明天会更好。

东京番外地 ★

□□评价：

格斗游戏在大多数玩家看来，总是千篇一律，然而 SEGA 却总是赋予格斗游戏新的含义——AM3 研制的《东京番外地》将拳脚式的格斗方式同兵刃式格斗方式巧妙的结合起来，让玩家在兵刃中寻找拳脚功夫的感觉，就这一点而言，SEGA 的游戏策划能力不得不让人感到惊讶。这款移植作品从整体上来看，基本上保持了原汁原味，虽然并没有提供对 3D 加速卡的支持（据说有个 3D 版本的，不过未曾亲见），但画面效果在高档配置的机器上表现得十分出色，尤其是背景画面显然要比《VR 战士 2》要胜出一筹，不过动感效果上似乎还是同《VR 战士 2》有些差距。是好是坏，大家来评说吧。

攻略秘技

工藤优作 YUSAKU

年龄：19

身高：171cm

体重：66kg

所属团体：NEO SOUL

武器：三节棍

加速转变	←→P
肩突冲	←→→P+K
毒蛇直冲	P

高速华中突刺　↓0→P

连续反转　PPPK

红色龙卷风　→PP

高速原野冲刺　近身P+G

肩突冲·全开　→0 →P+K

丽莎 LISA

年龄：17

身高：159cm

体重：45kg

所属团体：ORCHID

武器：双棒

回旋棍　→→P

旋转陷阱　P+K

雷霆踢　↓K

水平切斩　←→P

兰花特别节拍　PPPPP

连续背后击　←PP

丽莎·倒旋转　近身P+G

丽莎·高空俯冲　近身←→K+G

港野洋子（YOKO）

年龄：20

身高：163.5cm

体重：49kg

所属团体：G-TROOPS

武器：双拐

双连锤　P+K

正中直击　→→P

进步跨踢　K+G

连续回旋踢　PPPK

连续双方旋踢　PPKK

双连打　←→PP

闪电落　·近身P+G

首切引落　　　近身←P+G

乔（JOE）

年龄：23

身高：179cm

体重：76kg

所属团体：新宿 MAD

武器：双节棍

黑夜龙卷　　　→→P

暗夜突刺　　　↓ 0 →P

木刀　　　↓↓P

野性上勾拳　　　P

力之翼·连击　　　PPPP

双飕风攻击　　　PP

肩上投　　　近身 P+G

车头爆击撞　　　近身←→P+K

托米（TOMMY）

年龄：18

身高：165.5cm

体重：54kg

所属团体：HEL TERSKEL TER

武器：长棍

破风棍　　　→→P

碎击　　　→P+K

支棍转踢　　　K

草波三连棍　　　PPP

旋风十字棍　　　←→PP

连山崩棍　　　PP

草波流缠腰　　　近身 P+G

草波流雷押打　　　近身→←→P+K

黑泽透（KUROS AWA）

年龄：25

身高：177.5cm

体重：71kg

所属团体：六本木野兽会

武器：木刀

重切	→→P
腹部突刺	←→P
黑泽上勾拳	↓0→P
毅力直击	→P
喝入连珠打	PPP
烧入连珠打	←PPP
击倒	近身 P+G
踩踏	近身↓↓P+G

丰饶椰（NAGI）

年龄：23

身高：167.5cm

体重：52kg

所属团体：夜愚魔

武器：叉

中盘刺	←→P
危险急刺	→→P
脚跟踢	→→K
落日击	K
连续、高踢侧击	PPPKK
跳跃高、低轰旋转踢	KG. ↓K+G
女王高吊踢	近身 P+G
头剪杀	←0↓0→. P+G

财目三郎（SAIMOKU）

年龄：26

身高：183cm

体重：102kg

所属团体：葛饰 DAMPSTARS

武器：大锤

击飞	↓→P
超级重锤	→0↓P
重锤滑翔	↓0P
财目大回转	←0↓0→+P
抗打三段	PPP
地板打	P+K
头上握	近身P+G
工作者爆弹	近身→0↓0←．P+K

荒诞王国　　★

□□评价：

《荒诞王国》的确荒诞，看看游戏中的小主角阿比就知道了，虽然阿比长得很怪，但其实还是蛮可爱的。整个游戏虽然对机器配置不高（毕竟是2D的画面嘛），可画面却十分精致、细腻，只可惜场景略暗。由于游戏的主角阿比的任务是在没有任何武器的情况下逃出魔鬼工厂，所以要求阿比要依靠周围的设施来阻击敌人，因此玩该游戏就看你如何开动脑筋了。

攻略秘技

雷丘工厂逃亡路线指引

游戏的一开始阿比处于雷丘工厂的一隅，这里正是逃亡的开端，你可以多花一些时间来练习阿比的各项技能，特别提醒你最好把“跑步时跳跃”练好，否则包管你往后吃不了兜着走，不过，别忘了注意显示幕上的信息，它会提示你。当你准备就绪后就让我们开始踏上奇异世界的危险之旅吧!

从第一个画面（R1P15C01 这是代表画面的数字，按下 ESC 就可以看见）开始就暗藏玄机（注1），往右方走去，在下一个画面里有一个目录指引，叫阿比站在前面按↑就可以查阅它。目录里首先显示的是雷丘工厂的各分区(Zulag）的相关位置图，左上方的数目99表示有99名莫度康工人分散在里面，他们就是你所要拯救的对象，千万别光顾着自个儿逃跑。再按一下键盘，出现的是第一区（Zulag－1）的地图，亮着的方块表示阿比现在的位置，地图上的每一个亮点代表一个工人，算算共有24个，而右上角却显示着28，表示其中有4个隐藏在某些角落，而阿比必须一一将他们找出来。再按一个键就可以退出目录，回到游戏中。

往右走会遇到一处高台，攀上高处（按↑），此时那个追杀阿比的史力格(Slig)追上来鬼吼鬼叫的，别怕他，这家伙没本事爬上来。继续走向下一个画面穿过左边的门，进入远处的平台向右直走，再穿过另一个画面右边的门，回到前面的平台，小心那个像白痴一样晃来晃去的史力格，可别被他射中，否则你就玩完了。再往右的画面（R1P15C03）里平台上有两处缺口，底下布满地雷（注2），你可别傻乎乎地往下跳，否则，上帝都救不了你。要运用跳跃技巧（按SPACE）跳过这两处缺口。继续往下一个画面（R1P15C04）走去，阿比将会遇到第一个莫度康同伴在那里卖命地擦墙壁，旁边的木桶（注3）后躺着一个睡着的史力格，左下方有一个控制右方电门的拉杆。蹑手蹑脚（按住ALT）地走向右边，奉劝你别惊醒史力格，否则他绝对会给你的同伴一顿毒打。到了右边画面时跳下高台，别急着乱拉开关，不然，在阿比右边的同伴会怨恨你一辈子，现在，偷偷地溜到左边去，关掉电门，然后再小心闪过史力格逃跑。（这像是一个莫度康民族英雄应有的行为吗？）

回到上一个画面，在下方有史力格的高台上叫阿比念咒（按住0），不久奇妙的事情就发生了，阿比竟然附身在史力格身上了！驱使他走向左端拉动（按Ctrl）电门开关，关掉右方的电门。然后往右走经过电门，下一个画面（R1P15C06），经过计数看板（注4）来到升降平台前，在此会见到另一个熟睡的史力格，如果你够无聊的话，可以跟他贫几句（按数字键），否则就拿枪把他干掉（按Z），然后自爆（按住0）。

被附身的史力格自爆后，灵魂又会回到阿比身上，让阿比向同伴打个招呼（按1），莫度康工人会向阿比回应，叫他跟你一起走（按2），这句回话的时间要快一点，否则人家可忙得很，没时间跟你贫嘴。带着同伴一起走向刚才的升降平台，向下移动（按↓）。到了下一层，就在往包装区的指示牌前，有一群傻鸟在绕圈子飞，别呆呆地走向前去惊走它们，阿比在这里念咒（按0）会使飞鸟化成一道光门，莫度康同伴只要见到光门就会自动从这里逃出去。

但是，如果阿比也想从这门逃跑，那就太逊了！省省吧！！赶快回去再救另一个同伴吧。经过刚才的计数看板时，不妨停下来瞄一眼，原来的员工数变少了而逃脱数变成01，如果阿比不慎害死了同伴，那就会记在中间的伤亡数目上。再次提醒你，阿比的任务就是要把这里的99名同伴全数地救出去，如果有伤亡的，勉强也就算啦！只不过，结局可能会不太好看就是了！

等阿比救出另一名同伴后，就走进包装区的门，之后会遇到另两个同伴，

都把他们带到右方的飞鸟圈处，记住，一次只能带一个同伴，先对他说 Hello（按 1），接着说 Follow me（按 2），带到目的地后叫他等一下（按 3），然后再回去带另一个同伴，接着念咒发功（按 0），又救出二个同伴（这样说明够清楚了吧！ ^_^）。当阿比攀上高台向左前进就可以来到这里（R1P16C03），在台上有一支拉杆控制下面平台的活门（注 5），利用这个机关可以将史力格陷下去，看到前方漂浮在半空的监视器了吗？别想在他面前耍什么花招，否则阿比就会被电得惨兮兮。继续向右走，一进这个画面，你可别被满天横飞的肉块给吓呆了，这不过是游戏的噱头罢了，看准肉块掉下的空档，小心地跳过去别被砍到就行了。走到这里阿比会吓走一些飞鸟，走到炸弹前面蹲下，仔细听炸弹响声的节奏，在炸弹按钮变成绿灯时拍它一下（按 Ctrl），就可以解除这个难题（上帝保佑你），然后攀上高台继续走。哇！这里有两个史力格呢，先用平台上的拉杆陷下其中一个，剩下一个就随便你啦，像前面那个一样给他自爆好了，接着攀上另一边的台上解除上一个画面里的电门，然后带着同伴过去解救他吧！

这里是另一个段落的开始，阿比得蹲下来滚过去才能避开史力格的子弹，当然你也可以用更激烈的方法，只要别忘了带走莫度康工人就好。叫同伴先在左边等一下，然后阿比攀上去将肉酱机的开关切掉，走到右边画面探一下再回来，将两个同伴先救出去，接着右边这里有个史力格，你可以用肉酱机将他搅碎，不过太可惜了，借他的身子用一用吧，附身在史力格后，向右边走去，把那里的史力格干掉后，再往前走，这里（R1P18C04）有个通往下一层的门，待会再过来，继续向右走，被附身的史力格通常会死在左边肉酱机之下，如果侥幸不死那就向右直走到底，把那里的史力格干掉，在开枪之前记得先喊 LOOK OUT（按 7），免得把莫度康工人一起杀掉，那可罪过！罪过！

万一史力格不幸身亡的话，阿比先走到右边画面，将隐藏在中间阴影处的莫度康工人叫出来，带到左边解放他，然后小心的利用阴影的地方闪过史力格，不要进入往下一层的门，来到肉酱机之前把准时机滚过去，再将两名同伴顺利带过右边的肉酱机，在这里掌握同伴动作的时间非常重要，小心喔！在下一个画面里先叫莫度康工人集中在左边，然后阿比到右边画面将史力格引过来，再跑回左边用拉杆启动机关将史力格解决掉，动作过程不能有一点延误，否则，嘿嘿……阿比逃亡记就演不下去喽。

接着把所有莫度康集中在最右边的画面，一起送出他们，如果阿比想往

第2区（Zulag－2）走，包准吃个闭门羹，这一关还没完呢。往回走进通往下一层的门，出了门之后向左跑到底，停在炸弹机前按↑，再蹲下拾起炸弹，回到右一画面，趁史力格还没跳下来之前躲在平台下方，再伺机爬上去，用炸弹把史力格炸掉（按Z，听到4～5声响后，再按方向键抛出），由左边的升降机上到顶端（注6），记住再带一颗炸弹上去，利用炸弹引爆左下平台的地雷，然后小心地往下，那儿就是雷丘工厂的出口了，阿比将由此踏上更险恶的旅程，同时幸运的话，有机会学习一些特异功能，来拯救还在这里的同胞们。

附　注

在阿比整个逃亡与拯救同伴的过程当中，找出隐藏的秘密关卡是非常重要的一环，现在就让我们来一一发掘这些秘密的所在吧！

注1. 隐藏在第一个画面当中的木桶下方，在这里从阿比落下的平台左边跳往左下方的平台，再下降到下一层，先解决掉右方的史力格，再救出下层的同伴，然后爬回上一层，用左边的拉杆解除左边的电门，用中间的拉杆解除右边的电门，此时招唤同伴时需要一点技巧，除了要注意他们动作的时间，以免变成肉酱之外，当他们卡在边缘时，记得站在他们身旁，对着同伴说 Follow me（按2），才会使莫度康工人继续前进，掉至下一层，接着如法炮制，再使同伴们落至最底层，然后打开鸟门，让他们逃出去，至于阿比，当然是乖乖地再回去拯救其他的同伴喽！

注2. 这个画面下方的木桶下也隐藏了一个秘密，但是阿比需要几颗炸弹来清除那些地雷，继续向右走，R1P15C03画面下方的木桶下又是另一个隐藏关R1P15C017，这里有阿比需要的炸弹制造机。阿比须要两颗炸弹才能引爆所有的地雷，思考一下吧，别怕麻烦喔！R1P15C11这里没有烦人的史力格会伤害你，只要好好掌握时间带同伴走过那些肉酱机，再救出他们即可。

注3. 画面下方的木桶下又是另一个隐藏关，这里也有阿比需要的炸弹制造机，阿比先用炸弹将电眼炸掉（按住Z响4声后，再按方向键丢出），然后附其中一个史力格身上，解决掉另一个，再下降至下一层，在干掉史力格之后自爆，阿比再带一颗炸弹到下层，清除那里的电眼，再打开鸟门救出最底下的两个莫度康工人。

注4. 注意到数字看板前的拉环吗？拉动之后以第一时间跑向活门，就会落入这个秘密关卡中，先以炸弹解决掉下方的史力格，再用另一颗清除下一层的地雷，然后救出同伴，再回到上一层，打开鸟门（被电一下没什么关系），

先去取一颗炸弹，再跳进鸟门，回至上层。

注 5. 拉动拉杆后以第一时间跳进活门，就会来到这里，把阿比带来的炸弹丢向电眼（按住 Z 响 4 声后，再按方向键丢出），附身在史力格身上，落至下一层杀死另一个史力格，然后走向地雷自尽，之前先关掉中间拉杆的肉酱机，阿比再跳至下层救出同伴，再由上层的鸟门回至上层。

注 6. 先走向左边一点，再跑向右边跳至右下角的平台上，别管史力格跑向右边，来到本关的最后一处秘密关卡，小心地跳过第一个活门，用滚的方式经过第二、第三个活门来到右边，救出最后三个同伴后，由左画面中最右边活门（自动开启）下来。

噩梦鬼魅



□□评价：

自《古墓丽影》系列在全球风靡后，众多的游戏厂商开始走三维动作游戏的路子——《噩梦鬼魅（NIGHTMARE CREATURES)》便是其中之一。这款在PS上率先推出的动作游戏，刚一面市，便受到了众多GAME玩家的欢迎。虽然《噩梦鬼魅》没有《古墓丽影》那种挑战自然的忘我的感觉，但《噩梦鬼魅》的那种强烈的游戏机操作感的格斗味道，恐怖诡异的游戏气氛，可以让玩家充分感到它的魅力所在。该游戏的配置实在不低——方杖在P133/32M/S600 4MB的机器上只能以400×300的分辨率才能流畅进行，当然除了芯片档次要高些外，有块VOODOO来玩它，一定是很爽的。不过，即使你没有VOODOO也可以同样感受游戏中雨、雪、落叶等许多特殊的效果，甚至可以在非3D模式下明显看到周围环境的雾气朦朦。

故事背景

“恐怖恶魔都市出现，12市民残忍被害！”1834年的3月，美丽的伦敦夜晚笼罩着恐怖的气氛，而这一切都是从那场大火开始的……

1666年的大火烧毁了圣天主船坞，人们为之叹惜。但是善良的人们并不知道，正是这场大火把兄弟会头目Samuel Pepys和他的野心一起化作清烟，使得他们不必经历噩梦般的恐怖。时间慢慢流逝，人们已经淡忘了这场大火，更少有人知道，曾经有过一个神

秘组织——兄弟会。然而，1830年在挖掘圣天船坞的废墟的时候，科学家 Adam Crowle 无意中找到了 1666 年兄弟会头目 Pepys 的手稿，上面记录了制造恶魔的方法。正是因此而再次引起了 1834 年的大火。不同的是 1666 年的 Pepys 没有成功，而 Adam Crowle 却成功了，由此他重新组织了兄弟会。现在整个伦敦都沉浸在噩梦之中，那些只有在梦境中才能见到的鬼魅，在夜晚的街头漫步，看来兄弟会控制世界的计划就要实现了。但是，并不是所有兄弟会的成员都同意 Adam Crowle 的作法。HVHJ 就是其中的一个，他偷了 Pepys 的手稿交给了降魔师 Ignatius Blackward，希望他能制止这场浩劫。为了打败 Adam Crowle，Ignatius Blackward 把手稿寄给神秘组织专家 Dr·Jean F，请他来伦敦调查这件事。可这位专家一到伦敦就在旅馆被杀害了。临死前，Dr·Jean F 断断续续地说，"凶手，Adam Crowle，兄弟会……"不幸的是手稿也因此而遗失了。在葬礼上，专家的女儿 Nadia F 和 Ignatius Blackward 收到一封神秘的信，告诉他们 Adam Crowle 的下落……

游戏操作

建议将跳跃、换武器的按键改为左手控制。默认时 Ctrl 为挥剑及捡起物品；Shift 为防御，加方向键为慢步走；Alt 加方向键左右分别为向左或向右侧跳，加后为快速转身，Tab 为查看地图；Enter 为使用道具。

道具介绍

红色球：加满生命值；

白色球：加一半生命值；

单发火枪：对一般妖怪，一枪致命；

三筒左轮枪：可扫射一周，对付围攻最有效；

绿色药瓶：洒在地上会产生毒雾，使妖怪不敢接近（部分有效）；

闪电：施用时产生强光，使妖怪暂时失明；

雪花：将使用范围内的妖怪冻住，一劈即碎（对火牛、火蝙蝠无效）；

雷管炸药：可将妖怪肢解，但不致命；

火把：可将妖怪点燃化为灰烬（对火牛、火蝙蝠无效）；

手雷：扔在地上，妖怪触及引爆；

齿轮：赋予武器强大威力，可将妖怪肢解劈碎，有时间限制。

攻略秘技

故事发生在中世纪的伦敦，有一个疯狂的巫师召唤出了大量的怪兽，之后在伦敦城里接二连三地出现了命案，而且时常有怪物出没，居民们纷纷逃离了家园，我们的两位主角为了调查这些事件而闯入了这座魔城。

第一关 Chelsea

我（Nadia）只身来到伦敦Chelsea的郊外，在荒凉的庭院中，耳边传来阵阵低吼声，迎面过来一个晃晃悠悠的僵尸，冲过去发出一招漂亮的回旋劈，把它削成两半，这是消灭僵尸最好的办法了，否则将其砍倒后，它还会站起来。回头推开虚掩的门，杀掉一个僵尸后取得红色补血球，回身出门，开枪引爆右侧骷髅木桶，将门炸开拿到子弹及手雷。在门外劈碎木箱子和窗户可拿到白色补血球。

向前一直走到大门口，我发现铁门紧闭。猛然，右面"哐"的一声，一头满嘴獠牙的恶狼兽破门而出，我几个旋转踢加腾空砍连续击打得它毫无还手之力，从怪兽冲出的侧门进去，消灭一个僵尸后，砍动墙上的开关，这时一道暗墙打开，又冲出一头恶狼兽，在墙后密室里再次砍动开关，外面的大铁栅栏门打开。出门后，除去一头恶狼兽和一个僵尸，举枪射击炸药桶，第二道铁门被炸得粉碎，前面是一些坟墓，有的僵尸竟然从里面爬出。在受到不少僵尸、恶狼兽的偷袭后，我顺石板路往前，路上不断冲出敌人，一一消灭它们，注意石柱上有三个石像是活的，能变成小蝙蝠怪，走到尽头消灭一个僵尸后进入铁门即可过关，若在进铁门之前上围墙会找到一个秘密洞穴，在里面消灭一个僵尸后可拿到一颗心脏（加命）。

第二关 Spital Field

来到一个小镇的街头，周围一片凄凉，猛然跳出一只三个脑袋、三条胳膊的怪物，对付它只要用连续技猛攻就不会给它出手的机会。把右面台阶上的开关扳起，栅栏门向上开启。转过一个弯，有僵尸和三头怪，一个一个消灭，这里有个岔路口，可先去右面踢开木门，取得几样装备，从一个茅草掩住的入口进去，有一把多管枪。从岔路口继续前进，下面要对付的是巨大的蓝色长臂巨兽，没什么好害怕的，先防住它的一记重拳，紧接着用旋转踢加腾空砍连续技，打到它不再吼叫就可停止，否则一直打下去它也不会倒下，剩下的两个僵尸利索地把它们斩断，躲过前面倒下的木箱，有一只三头怪，

穿过一道拱门，再次闪避木箱，消灭数头三头怪和长臂巨兽。在这条路上一定要注意翻倒的箱子、房顶的落石，以及在岔路里有很好的装备。走到路的尽头，一些木栏挡住去路，在其中有些带骷髅标志的炸药桶，用火枪引爆炸药，对面有一个开关，打开铁门、劈碎木栏，斩死一头长臂巨兽后，沿着一条通道一直走，沿途要杀死各种怪物。前面出现一座木板桥，我刚要走过去，突然桥被炸碎了，好悬，接下来就要看我的跳跃功夫了。过了这座桥后，前面终于看见一个活人，但这个面色阴沉的男子看到我后转身就跑，我急忙追过去，可是他居然来了个过河拆桥，把前面的桥炸毁，原来刚才是他要陷害我，我施展轻功追上去，结果被一个怪兽拦住，那个人乘机从一个小门溜走，我随后也追了过去。

第三关　Sower Snake

我顺着窄小的街巷追到一个水塘前，突然从水中钻出一只长着五个头的长颈蛇型怪物，蛇怪的五个头可以同时向不同方向喷射火焰，刚开始仿佛无从下手，站在水塘边挥剑根本无效，一直处在被动挨打的地步，同时火焰无法防御，但经过仔细的观察可以发现火焰的方向是固定的，蛇怪的五个头分别向旁边五根立柱喷射，站在立柱的中间即可躲开。忽然，我无意中劈中了立柱，上面立刻落下大块的木头砸中了蛇怪，挨砸的蛇怪更加卖力地吐火，这样一一劈断周围的立柱，五根柱子都被劈倒使蛇怪从防御转为主动攻击，这时水中还不时爬上来僵尸，防住蛇怪的牙齿，侧跳躲过火焰，待机使用组合技，蛇怪在怒吼声中倒在血泊中。

第四关　Thames Tunnel

击败了蛇怪后，我追着神秘的男子钻进了下水道。伦敦的下水道果然名不虚传，足可以住下整个城市的人，四周滴滴答答落下很多水滴汇聚成一条暗绿色的臭水沟，墙上挂着几只火把。回身捡起红色加血球，在下水道里由于种种原因常有小地震，要随时注意头顶会有落石。沿着隧道一直走，前面有几只大木箱子挡住去路，旁边矿车上有个燃烧的木桶，将它向前推，把挡路的箱子炸碎，旁边不时有长臂巨兽和大黄蜂怪挡住去路，一一搞定。在岔道口向左拐，遇到木栏后再向右转，前面阵阵吼声中有一头有很多触手的水兽拦在路中间，从旁边台阶上捡起火枪，对着水兽边的骷髅木桶开枪，水兽在火光中沉入水底。一边的箱子中有很多有用的装备，但其中一个会突然冲出一只大黄蜂怪，在前面岔道向右，劈开一个开关，顺矮台阶进入一间木屋，里面有不少装备。回到岔道向左，一路不要管其它岔道。在大厅里有个大黄

蜂怪，消灭它，透过栅栏已可看到远方夜色中的城市。来到隧道尽头，这里有较深的水道，赶紧拔枪引爆炸药，杀死水怪，这里有许多浮于水面上的木板，跳跃时要小心，踩着木板向左抵达一个怪物聚集点，扳下栅栏开关，返回水上木板继续往前，又有一只水怪，拔出枪开火。好不容易跳到对岸，从木头门板后冲出一个长臂巨兽，接着又遇到两名强敌，通过栅栏门，清除里面的大黄蜂怪，顺利到达关底。

第五关　India Docks

从下水道出来后，外面下起了淅淅沥沥的雨，僵尸在四处游荡。先顺台阶走上木台，在木台尽头处奋力一跳，越过木栅栏进入一间密室，杀死僵尸和长臂巨兽，取得装备，劈开开关出门。前面有两只四条触手的水怪，开一枪，引爆炸药快速通过。忽然从旁边跳下一只长臂巨兽，凌空飞斩，将其砍翻，前面又有一只水怪，快速经过，台阶上摆这三个骷髅木桶，好像有埋伏的样子，贴着边走，果然，桶后有只长臂巨兽将桶推了下来，在路尽头是一扇木门，劈开它。

刚一进来，险些被木头砸到，原来又是一只长臂巨兽，在这小房间的出口处，小心头顶那根木柱，不然又会被砸破头。出门向左，一大群新怪物迎面扑来，将广场上的蝙蝠妖和僵尸一一消灭，从火堆旁经过，来到码头上，踩着堆积的木箱可跳上岸边的船，甲板上怪物不少，下到船舱中取得一些装备，再走到船头，下面有一块木板，尽力跳下可得到升级武器锯齿剑，然后劈开一排木箱中从右向左数的第三只，即可上岸。从上船的木桶边，穿过一片空地转过几个弯，第一个水怪能躲则躲，第二个水怪必须消灭，便到了一条水沟前面，这里，上有铁锤，下有深渊，瞅准时机通过，被铁锤砸到和被淹死都不是好玩的，右面有个机关，扳动可打开前面的栅栏门。继续前进，有个木门可以劈开，这周围全是些长臂巨兽，闪过木桥上的两把来回晃动的木槌，往右来到一座小屋门前，这就是关底了。

第六关　Highgáte Cemetery

刚下完雨又下雪，可够凉快的，远处传来阵阵令人毛骨悚然的鬼叫声。这里是一个教堂，一只只恶狼兽会从两边的墓室中冲出来，乘机练一下反应力。到路口，从野狼冲出的石门可进入一间墓室，进去看看，这里竟然有装木乃伊的棺材，劈开时可要小心一点。

从墓室出来后继续上路，踢开两道铁栏门，进入广阔的墓地深处，第二关遇到的怪人隔着铁栏杆向我扔出一颗炸弹，险些把我摞倒。在广场的尽头

有两扇铁栏门，一扇通往墓穴，里面有一个心脏（加命）。

从另一扇铁门往前，终于到达大教堂。踏入教堂大厅，忽然啪啦一阵响，玻璃窗中跳出一只恶狼兽来，不想纠缠的话，掏出三管枪一阵扫射就可摆平，没有跳出恶狼兽来的玻璃窗要去打碎看看，里面有不少装备。推开教堂的后门，一枪击中骷髅炸药桶炸开挡路的巨石，进入地下洞穴，这里主要的怪物就是僵尸、恶狼兽和蝙蝠妖，数量众多。洞穴不长，出来后又到了冰天雪地的坟场，杀死一头恶狼后，前面一间很特别的墓室就是关底。

第七关　Hampstead Heath

又是电闪雷鸣的雨夜，首先解决掉一只三头怪，抖擞精神往前跑，推开铁门后。从岩洞中窜出一只三头怪，前面还有两只，逐个消灭。转过一道弯，冒出一种多腿多脚的蜘蛛怪，池塘里的水怪可以不去理会，继续向前，右转上台阶后注意偷袭滚下的木桶，消灭平台的三头怪和蜘蛛精，沿石板路推开铁门来到树林，消灭不少三头怪，然后踏上木桥。忽然桥面破裂，钻出一只水怪，施展绝技将其消灭，纵身跃过断桥，下了平台右面是蜘蛛怪的巢穴，到处挂着白色透明的蜘蛛丝，前面藏着一只三头怪。右转沿石阶而上，右面院子中有个隐藏的蜘蛛巢穴，可以去捡点装备，返回后，左转来到河边，小心左面滚来的木桶，杀死河边的水怪后，过两座桥后有不少宝物。

沿河边往右到底走进一个院子，房子门口挂满了蜘蛛丝，要小心，果然从旁边冲出两只巨大的蜘蛛怪来，只能用连续攻击消灭它们（大蜘蛛怪不怕任何装备的攻击），穿过蛛丝网，来到一断桥前，那个怪人再次出现，他跳上船企图逃走，我们也坐船追赶。

第八关　Queenhite

尾随着那灰衣人，把船靠岸了，四处一片雾朦朦的。干掉一个长臂巨兽后，走上木板路，一定要小心中间摆动的钩子，杀死大黄蜂怪后，快速解决第二只长臂巨兽，这家伙会砸地，使房上落下大石头。前面突然又冒出一只水怪，干掉它后来到了码头边，这里是停靠小船的，堆积了一堆堆的箱子，有很多装备，不过水兽也不少。走到码头的尽头，劈开隐藏的木门，取得装备，向前继续过两座桥，在对付了各种各样的怪兽之后，上船后即可过关。

第九关　City

来到城里，这里比外面还要糟。随着一阵玻璃破碎声，大蜘蛛精从旁边的窗户中跳出，消灭掉之后劈开大门，广场上到处都是蜘蛛怪和恶狼怪，这

里竟然出现了快刀手杰克一样的狂人，从左侧出来，看到一只恶狼怪在大嚼马尸，刚要上前，旁边又窜出一只，消灭它们继续往前，再向左拐能找到一个开关，可以打开广场另一侧的大铁门。回到马尸旁，向左一直向前，到终点右转可找到隐藏的蜘蛛洞，穿过洞穴可获得阔刃剑。

劈开广场右面的栅栏，闪身避过两个顺台阶而下的木桶，杀死罪魁祸首蜘蛛怪，引爆墙边的炸药桶把墙炸开缺口，这里有许多恶狼怪、蜘蛛精和快刀手，幸好还有不少补给装备，穿过刚才打开的大铁门，向左上台阶由此过关。

第十关　Smithfield

城里一片冰天雪地，但这里的各种怪兽却更加凶残，出现了一种长着蝙蝠翅膀、行动极其灵活的陆行兽。在拐角箱子后，有扇小铁门打不开，我干脆拔枪在门边上炸个洞进去。继续往前，劈开铁栅栏门有个小院子，里面有不少装备。雪地上的怪物主要是快刀手和陆行兽，耐心用连续劈并注意身后就能搞定。

击碎木门，来到血腥的屠宰场，不用多想就知道里面一定有恶狼兽，从对面破门而出，前面道路上一大块木门挡住去路，推动炸药车把它轰得粉碎，迎着漫天的雪花跑下台阶。头顶不时有冰块砸下来，被砸到脑袋可不是闹着玩的，又穿过一条室内通道，要小心两边冲出的快刀手。突然从旁边被冰封住的水池中跳出两只陆行兽，正好用来加时间槽，跑上宽大的台阶，劈开尽头的大铁栅栏门过关。

第十一关　Snowman

这一关面对的是一个雪人，它不时地从地上捡起大雪球向我砸来，但它好像有点智能低下，只会正对着我扔雪球。利用平移跳即可躲开雪球，拿走墙上放着的炸药，扔向雪怪，炸药桶接连引爆，四个炸药引爆之后雪人就一命呜呼了。

第十二关　Regents Canal

又来到一个码头边，向后转走在木板上，右边有好几只水兽，可以不用理会。向前要小心长臂巨兽推下来的木桶，被磕着容易落水，消灭它后走上台阶，先向左后转跑到尽头，右侧墙里会撞出一只长臂巨兽，从它撞出的洞钻进去，可以找到几样装备。回到台阶继续向前走，用尽全力跳过大断桥，右面可捡到几件装备，向左过木板桥当心砸破铁栅栏门而出的长臂巨兽。向

前劈开开关，一条运河的水一下排空，进门消灭长臂巨兽和小狼怪，之后跳下运河的河床。沿着河床钻过一个桥洞一直到第二个桥洞前右转上岸，过桥后小心墙角后的小狼怪和长臂巨兽，来到动物园门前过关。

第十三关　London Zoo

这一关是在伦敦动物园。外面的雨很大，刚走了不久，就从公园的门房里闯出一只三头怪，接着是蝙蝠妖的袭击，在三头怪撞出的墙里可以找到手雷，在第二只火把的对面扳动路边的开关，前方的栅栏门开启。刚过了桥，一道闪电将眼前的石墙击塌了，我的剑是不是该收起来了？

前面是些蜘蛛精与蝙蝠女妖，跳过水面可取得笼中的装备，走进蜘蛛洞，消灭三个笼中的蜘蛛怪，在一个笼子角落找到铁栅栏门的开关，将它打开，这样返回洞口继续向前，又一棵树在我眼前被雷电劈倒了。在木桥旁边，想拿到水塘里的两个加血球可要小心点，过了桥下台阶经过一个圆形庭院，开枪清除前面挡路的炸药桶，这里的怪物很多，但都不像是动物园应有的动物，跑上台阶，发现那灰衣人正往屋里二楼奔去。

进入恐龙骨架化石陈列室，好大的霸王龙骨架，但我能砍得粉碎，不过小心别砸了头，从来到二楼，推开铁门，过关。

第十四关　Marylebone

由出发点站立的地方回头，跳过水面可取得几样装备，前进射击炸药桶在墙上炸出一个洞来，进入通道后，留意落石，清除炸药桶区，消灭几个长臂巨兽。

街上主要是快刀手和长臂巨兽，经过墨绿色拱门时，小心从后面闯出的长臂巨兽的暗算，广场上的雕像可是活的。一路杀敌向前。过桥后，穿过长长的街道，两旁的橱窗内有很多装备，走过街道尽头的窄铁门，又有落石，原来是圆形广场上的三只超级陆行兽，使用锯齿一阵乱砍乱劈，然后继续向前来到铁门前。

第十五关　Bloomsbury

一上来就是陆行兽的夹击，这里是伦敦的街头，周围没有一丝的人气，各种怪物不时窜出，不要忘了拿橱窗里的装备。经过几个拐弯时，猛然一种碰火的火牛炸开一面墙出现，口吐长长的火焰，对付它用锯齿最合适，冲过熊熊燃烧的小巷，里面有一把钢剑，看起来有点像中世纪武士用的剑。

下了台阶，突然从门里冲出一只蜘蛛怪，消灭它，回身开启台阶下的开

关，不知哪里的栅栏门又开了，转过弯出了蜘蛛洞，一头火蝙蝠口吐火球飞过来，我一剑将其斩落。

前面火堆里闯出一只火牛，很经打。那条大街里没有几个敌人，拐弯继续前进，到处是熊熊燃烧的街道和吐焰的火牛，由缺口处进入后花园。杀死了角落里的一个陆行兽，从它旁边的小门进去，杀死数只火牛和火蝙蝠之后，在大火中穿行，远远地又看见那个怪人逃入地下室，追进去过关。

第十六关　Pimlico

我们来到一间破旧的房子里，每个地方都是大火。先向右干掉一个长臂巨兽，取得一些装备。两脚踢开绿色门，劈死几只火牛和长臂巨兽后来到两堵有缺口的墙边，朝左跑上高台，扳动开关可开启铁栅栏，里面有不少怪物与装备。返回墙边右转，一路遇到大量怪物，一个个引诱过来，避免被包围，然后穿过着火的墙的缺口，再向前有个台阶上有只长臂巨兽，从长臂巨兽下来的地方有两条路可走：一条是直接往前经过一个拱门，来到一个小广场杀死很多火牛、火蝙蝠，杀进一个蜘蛛洞，劈开对面的木栅栏；另一条是从长臂巨兽下来的台阶上去，跳过两座断桥，打死两只长臂巨兽，击碎木栅栏，后面这条路敌人少些。扫清周围的敌人后，从小拱门出去，穿过大片火海，顺利过关。

第十七关　Jose Manuel

这与第十一关雪人交战的地方有些相似，上面站着的是一个僵尸武士，它手里不断扔出大匕首，在墙的左右两边各有一个开关，但一次只有一个能扳动。正前方是个大火坑，一定不要掉下去，同时从火坑里不时会爬上来一些僵尸，要动作迅速，并且要善于运用侧跳。来回扳动开关，在僵尸武士站立的两侧会有尖刺冒出，最后它的下场不言而喻。

第十八关　Westminster

我们来到了伦敦大教堂，周围还是一片火海。在门外有很多快刀手和火蝙蝠，经过一番缠斗后冲进了大门。先经过一条环形的走廊，在这里既可以顺着走廊，也可以直接穿过天井（怪兽很多），再向前忽然看见那个怪人负伤逃走，急忙追过去。先从楼梯上二楼，跳过楼板的缺口，走到尽头是一个武器陈列室，有大量的火枪，用火枪引爆炸药桶，又发现一个密室，取得装备，劈一下书架打开密门，回到看见怪人的地方。一直向前，来到另一个天井，向右砍开木门过关。

第十九关 Westminster 2

还在大教堂的走廊里，一路上火牛和陆行兽不断来骚扰，还要提防头顶落下的吊灯，以及盔甲里的火蝙蝠。劈开一扇门，跃过一个火坑，从二楼的缺口处落下，取得一些装备，劈开木门回到二楼继续向前。打死了大量火牛、陆行兽和火蝙蝠之后，前面被着火的房梁挡住去路，正在发愁的时候，忽然旁边撞进来一只陆行兽，给我开了一条路。从房顶的阳台绕过着火的房梁，向下一看，整个伦敦城火光冲天，劈死一只蝙蝠怪之后，前面突然窜出一只巨大的蝙蝠魔，一晃就不见了，再向前杀死陆行兽后过关。

第二十关 The Roofs

决战时刻来临了。那只巨大的蝙蝠魔在教堂的房顶上咆哮。我冲上屋顶平台，前面贴地飞来几只小火蝙蝠，开始我还没在意，突然四个火蝙蝠一齐向我冲来，不仅速度快，而且它们身后还拖着一条火线，如果碰上会损失大量的血，只好以静制动，用齿轮将它们瞬间劈碎。消灭火蝙蝠后，我小心翼翼地跳到对面的房顶或残骸上捡起两个红色加血球。回到屋顶，大蝙蝠魔在怒吼声中从天而降，大蝙蝠魔不仅有极强的攻击和防御力，还不怕任何道具的伤害，没办法，我抄起冷兵器，砍啊！砍！

地雷战 ★

□□评价：

爱国主义游戏由于其题材的缘故，所以一向是受到国内玩家的青睐。同样，《地雷战》一听到其名字就让人有一试身手的欲望。该游戏的创意十分地出色——实际也是利用了“名人”效应，将中国人熟知的双枪李向阳、小兵张嘎、肖飞、雨来等等抗日战争时期的传奇人物巧妙地串联起来。游戏采用的是战棋方式，倒是十分容易上手。但似乎也犯了以前爱国主义色彩游戏的同样的毛病——游戏画面过于简单。

故事背景

1942年八路军为了打击日军的嚣张气焰，提高全国人民的抗日信心，对日军发动了百团大战。百团大战虽然打击了日军，但同时也使日军将主力用于对付八路军。日军华北方面军总司令冈村宁次亲自指挥日军第41兵团5万余人，在大量伪军的配合下，对八路军根据地展开了号称“铁壁合围”的“五·一大扫荡”，实行烧光、杀光、抢光的“三光”政策，给根据地人民带来了深重的灾难，根据地大幅减少，日伪气焰十分嚣张。

为了打击日伪军的疯狂进攻，我党充分发挥人民战争的威力，在保存自己的前提下消灭敌人。在敌占区，我主力部队改变战术，化整为零，组织武工队深入敌后进行游击活动，调动一切抗日力量，利用地雷战、地道战、麻雀战等多种游击战术在敌后骚扰、牵制和消灭敌人。

本故事的主人公是八路军晋察冀军区司令部派往敌占区平阳县的一位游击队大队长。面对强大的日伪政权和日伪力量，面对有爱国热情的地方武装，面对六亲不认的土匪，面对若即若离的国军，面对无可奈何的伪军，只身一人的我大队长怎样才能发展自己的队伍，打击日本侵略军和汉奸伪军，消灭日伪政权，最后完全占领平阳县，完成自己的历史使命呢？

宝剑出鞘，钢枪上膛，去消灭闯入家园的豺狼吧！

方杖引言

刚拿到这个游戏时，我只是觉得该游戏的选材很不错，不知道其内容实质到底如何，但一上手我就被它的故事情节、英雄人物、画面设计和音乐音效深深地吸引住了，使我欲罢不能，经过数昼夜的艰苦奋战，终于消灭了闯入家园的侵略军，占领了平阳县城，完成了自己的历史使命。我在心里大呼爽快，简直是太爽了！

首先，其故事主要取材于我们大家所熟悉的脍炙人口的游击队抗日的故事，例如平原游击队、白洋淀保卫战、地道战、地雷战、铁道游击队、烈火金刚、突袭高家庄以及狼牙山五壮士、平型关大捷和台儿庄血战等等。

而其中的英雄人物更是我们小时候熟悉和崇拜的偶像，如《小兵张嘎》中的张嘎子，朱老忠，《地雷战》中的赵虎，《平原游击队》中的李向阳，《烈火金刚》中的史更新、肖飞、兰姑、柳忻、李霜泗，《铁道游击队》中的刘洪、李正、鲁汉等，和这些英雄一起作战，演义着类似真实的故事，使我颇有身临其境的感觉。李向阳提着双枪杀入敌阵，撂倒一个，消灭一个，缴获一只三八大盖枪；史更新端着一挺机关枪对准成片的鬼子猛烈扫射，眼见着鬼子一个接着一个被打翻在地；孤胆英雄肖飞为救柳忻，只身闯县城，只见他手一扬，啪地一声，一个汉奸扑倒在地，再也没有爬起来；刘洪和鲁汉扒火车、炸铁道，战斗在铁道线上，打得鬼子魂飞胆丧。让我更感快感的就是一个个甲级战犯充当的鬼子头目，被玩家领导的游击队干掉，而成为他乡的孤魂野鬼，让我们每一个中国人都会为之叫好，只有这样才觉得解气。这些战犯中没有一个不是对中国人民犯下滔天罪行的人，他们中有：

松井石根：上海派遣军司令，“南京大屠杀”的制造者；

谷寿夫：日军第10军第6师团师团长，“南京大屠杀”的制造者之一；

富冈、野田毅：日军少尉，因在“南京大屠杀”中进行杀人比赛而臭名

昭著，前者一次杀中国人105人，后者杀106人；

山田博士：日军高参，毒气和细菌专家；

冈村宁次：日本华北方面军总司令，在中国实行“三光”政策，在华北制造了大量的无人区，后任日本侵华方面军总司令；

土肥原贤二：日军关东军特务机关长，策划溥仪出逃及成立伪满洲国，后任日本第一军第14师团师团长；

寺内寿一：北支那方面军司令；

板垣征四郎：日军第5师团师团长，是侵占华北的主力干将，在台儿庄之战中受到重创；

矶谷廉介：日军第10师团师团长，是侵占华北的主力干将，在台儿庄之战中受到重创。

其次，该游戏地图种类繁多，有的丛林山脉交错，有的则是大片的平原，还有的水路桥梁纵横……地形地貌各不相同，各关的敌人部队的配备也不一样，因此需要我们采用不同的战略战术来打击敌人，有些关需要采用在后方预设雷场，然后诱敌深入雷区，用地雷将敌人送上西天；有些关则要争取时间抢占隘口，阻击敌人；有些关需要诱使敌人各个出击，然后各个击破；还有些关我们则要采用围点打援。从丛林战到平原战，再到城市攻坚战；从游击战到歼灭战，多种战术的配合使用，让您宛如一位昔日叱咤风云的“抗日将领”。

另外作为大陆首发原创WIN95下的战棋类游戏，就其制作水平而言可以说是该类游戏中顶尖的。其画面与音效我想来想去只有一个词汇可以形容它，那便是维妙维肖，不信您看手枪队、步枪队、冲锋队、机枪队、重机枪队、民兵队和野战队端枪的架势与打枪的动作都各不相同，各种马队所骑的马匹也各有各的形象，而自行车、摩托车、汽车、运兵车、装甲车、坦克、大炮更如实物放在上面一般。其音效更值一书，战场上各种部队运动的声音、各种武器攻击及地雷的爆炸声各有各的特点，让您一听，就会认为简直是绝了；村庄里那鸡鸣狗叫、空山鸟鸣更使您体会到当时那种乡土氛围。而它的音乐也会让您为之叫绝，不同场合有不同的音乐，在村庄休息时演奏的就有我们熟悉的《老乡们，大家快来参加八路军》、《南泥湾》、《西边的太阳就要落山了》等等；战场上鬼子来犯时演奏的有《鬼子进村（樱花之歌）》；我军打击鬼子时则演奏《大刀向鬼子们的头上砍去》、《保卫黄河》，非常能烘托气氛，另外还有许多我不知名的音乐也淋漓尽致地表现了战场上的紧张气氛。

总之，以我玩游戏多年的经验，这款游戏作为您的选择是不会错的。

攻略秘技

第1关　穿越桃花岭

受上级委派你只身进入敌战区平阳县组建游击队，开辟抗日根据地。穿过桃花岭，到达地图右上角村庄可取得胜利。

一开始上方山脚下有一宝箱，可先取宝，然后迅速向岭口进攻，注意避开敌探照灯（7个回合后出现），如果在第6个回合，你还没被敌人发现，两个伪军将进入碉堡休息，为了取得经验，最好利用碉堡消灭两个伪军，你的等级将得到提升。过了碉堡以后，有左右两条道路，从左边走，如果你没有消灭两个伪军，在这里将会遇到，从右边走，将会遇到埋伏在山口的个敌人，这3个敌人等级较低，你可以轻松消灭他们。

第2关　营救朱老忠

为掩护刚到的县委书记李正同志，朱老忠同志被敌人抓走了，关押在左上方敌人牢房内，趁敌人将其押到县城前把他救出。

朱老忠已经被敌人折磨得只剩一口气了，注意将敌人注意力吸引过来，不要让敌人攻击朱老忠，救出朱老忠后立即给他补给，他就可以加入战斗了。朱老忠所属大刀系，武力较高，攻击力较强。

第3关　攻打赵村

为了在平阳县开展工作，你带领着朱老忠到赵村去摸情况，碰上大队的鬼子向赵村进发，赵虎与张嘎正在使用地雷跟鬼子开战，你与朱老忠迅速赶去消灭敌人。

本关一开始赵虎与张嘎就加入队伍，其身上各有一个地雷，在鬼子必经之路埋设地雷，先勾引两个过来炸死再说。赵虎所属民兵系，张嘎所属儿童系，攻击力、防御均一般，不要急于让他们正面参战，等到你与朱老忠把敌人打得差不多了，再让他们上前，战斗胜利后，学到了制造土雷的技术。掠夺是儿童系特有的策略，如果你舍不得鬼子身上的装备被一起炸掉，可让嘎子在敌人炸死之前先去掠夺一把。

第4关　接应李向阳

上级派李向阳前来协助工作，路上与敌人遭遇，你带领队员前去接应，保证李向阳安全到达。

在五回合内赶至李向阳身边进行补给，布设地雷阻止敌人前进，你尽快

与李向阳正面接触，使得李向阳加入队伍接受指挥。获胜后，回赵村休息时，民房中能学到伪装雷制造技术。

第5关　处决高敬天

花坪镇伪镇长高敬天（特务头子高得远的老子）是个铁杆汉奸，民愤极大，攻打高家大院处决高敬天有利于以后开展工作。

集中力量快速打下镇门口，留下人手在门口埋雷，因为12个回合后在下方出现敌人援兵，所以尽量在12回合内歼灭敌人。然而不要急于围攻高敬天，选择有利位置，待敌援军被炸后，迅速出击消灭之；也可在敌人出现援勤之前，埋上四排土雷，每排三个，刚好能把所有的援军炸死。剩下高得远一个，当然不会成问题了，可以用他来练练手。攻下花坪镇，民房休息时学到石雷制造技术。

第6关　攻打李村

趁李村敌人的力量比较薄弱，将其解放。

可选和李向阳同行打头阵，朱老忠为侧应，一起挺进，先把伪军消灭，七个回合后我方会有史更新和兰姑两人加入队伍。引诱鬼子冲出，山谷是必经之处，可充分发挥地雷的作用，然后与史更新、兰姑会合向日军主将冈部直三郎发起进攻……史更新所属步枪系，武力较高，攻击力较强；兰姑所属妇女系，医疗为妇女系特有策略。

第7关　接应肖飞

在北平读书的柳忻回到施南镇，发现已家破人亡，不得已前去白洋淀投靠舅父李霜泗，出城被鬼子调戏，恰被“单打一”肖飞遇见。接应肖飞，消灭所有敌人。

本关柳忻不受控，肖飞救了柳忻以后，快速向右方小桥移动，建议在桥下方挡住敌人对柳忻追赶。肖飞身上有补品，可用“疑兵”术让敌人的狼犬队停止攻击。我方主力兵分两路，一批向阻击柳忻的敌人进攻，另一批由自己率领去支援肖飞，顺便在路上可消灭去阻击柳忻的敌人；分派一人向左下角的箱子移动，试试看会选得到什么难得的宝物；最后集中兵力消灭追赶的敌人。新加入队伍的肖飞所属手枪系，策略较多；柳忻为女子骑兵系，智力较高，利于补给和施展“疑兵术”。在李村民房休息时得到制造铁雷技术。

第8关　攻占土桥

为了壮大我军的力量，组织决定争取白洋淀李霜泗加入我军。土桥为进

入白洋淀的必经之路，所以首先要攻占土桥。

土桥易守难攻，由日军中队长谷寿夫把守。先集中力量逐个消灭土桥外围的敌人，敌人的摩托兵比较厉害，用地雷炸之，可大大节省回合数。攻打土桥时，派一生命值高的人员多携雷，从敌侧进入土桥，先可捡了宝箱，然后与正面进攻部队同时引诱敌人冲出，用地雷消灭敌人大部，最后向土桥发起总攻，手刃谷寿夫，顺利拿下土桥。在土桥民房休息时可得到蝎子雷的技术。

第9关　救援白洋淀

敌军调遣两个中队的日军妄图阻止我方与李霜泗的汇合，想抢先消灭李霜泗。我方一边派柳忻与肖飞去同李霜泗接触，一边派部队去阻击围剿李霜泗的日军。

本关李霜泗不受控（位置不动），柳忻与肖飞可在其正下方桥头、桥尾埋上石雷采取迂回战术，消灭右下方进攻的敌人，如没有消灭完敌人，则撤至李霜泗处一同抗击，我方主力则迅速截击歼灭左上角进攻之敌。胜利后李霜泗与张长庚加入队伍，并且把白洋淀变成了我游击队向附近地区开展工作的重要根据地。李霜泗所属骑兵系，智力与武力都较高，今后可作重点培养，张长庚所属炮系，武力适中，攻击范围较大。

第10关　保卫白洋淀

日益壮大的游击队成为插入敌人心脏的一把钢刀，敌人恼羞成怒，聚集大量部队前来征剿，一场伏击战在白洋淀附近打响了。

本关“雁北九雄”之一的九爷（属炮系，武力较高，攻击范围较大）加入队伍，并且带来了引发雷制造技术，让其先在半岛边缘骚扰敌军，敌人动用了机械化部队，移动快，攻击、防御均很高，采用敌进我退的战术，边撤边埋雷，让地雷把他们送上天，然后再向敌主力移动，这时让九爷一同出击，向敌人的主力部队发起总攻，同时可派出一队员绕道取图左下角宝箱，可能会得是一件难得的宝物（笔者在此处得关键物品：《论持久战》）。

第11关　解救村民

敌人在萧家庄抓走了大量青年去平阳县城做劳工，现关押在三个地方，在敌人带走他们之前救出被抓去的村民。

我方部队兵分两路，一支部队从左向上进攻，主力部队则从右向上进攻，消灭中间与右上方的敌人，每消灭一处敌人，把村民从房子里救出来，雷石

柱在图中的村庄内被救出后，立即加入队伍。如果在 21 个回合以前消灭完敌人，则我方顺利拿下了萧家庄，否则敌人援兵会在左上方出现，因此可以事先埋好地雷静候敌人，可以用此来提高我方人员的经验。战斗胜利后，在萧家庄的民房中可以学到磁电雷制造技术。

第 12 关　解救林嫂

敌人的特务组织夜袭队抓走了八路军家属林嫂，林嫂中途逃走。在敌人追上并杀害林嫂前消灭敌人，救回林嫂。

本关林嫂不受控制，我方支援部队配置在上方与右下（两名队员）两处，本关建议带着朱老忠出战，因为敌人的狼犬队非常可恶，会很快追上并扑咬林嫂且对林嫂的攻击力特强，而朱老忠穿着靴子可在丛林中行进五格，这样他才能在敌人狼犬队将林嫂咬死之前阻击住敌人。我方右下的两人从右下方来引走一部分敌人，逐个用地雷消灭；主力部队则从正面支援朱老忠。林嫂所属妇女系，医疗术为妇女系特有的策略，既补士气又救命。

第 13 关　抢夺粮食

敌人抢去了大批的粮食放在冉庄外的据点里，准备给进山讨伐的鬼子运去。消灭敌人，夺回粮食。

进入据点必经两座小桥，这里有伪军防守，可轻松将桥口敌人消灭，但是据点中的鬼子部队数量较多且分东西两股，我方可采用“双管齐下”的手段同时出击，西边之敌可以硬打，东边的敌人采用单个诱出的办法，待西边之敌消灭后，再来个合击，就胜券在握了。干掉所有的敌人，可从碉堡中救出一儿童——雨来，随即加入我方队伍。雨来所属儿童系，掠夺术级别较高，可用此术夺取敌人武器和宝物。

第 14 关　保卫冉庄

敌人为了夺回粮食，纠集大量兵力进村扫荡。狡猾的日军司令松井石根兵分两路，一路进村攻打游击队，一路在汉奸的带领下在村外寻找地道的入口。

敌人实力很强，分两路进犯，左路敌人机械化部队不少，移动迅速，我方左侧人员迅速后撤，外围建起地雷屏障，外围依托防御高的人员进行阻击，边撤边布雷，同时使用疑兵策略减缓敌人攻势，集中火力先对付防御弱的敌人，右侧有条小河，河上架有一座桥梁，可用地雷封锁桥头，采用引雷和普雷连环埋法，可以有力杀伤敌人，战斗中武工队员魏强、赵勇刚从地图左下

角赶到加入队伍，使最后对敌人作战实力大增。胜利后，来不及休息，马上进地道去消灭另一批入侵之敌。

第 15 关　地道激战

村外的鬼子在汉奸高得远的带领下，找到了地道的入口，已经进入地道。在地道内消灭来犯的敌人，保护村民和粮食转移到安全的地方。

地道里不能使用地雷，只能跟敌人展开对攻，我方下地道人员很少，所以集中火力逐个击破，处处开花只能使时间拖得更长。

第 16 关　打火车

敌人将抢夺的大批粮食用火车运走，在飞虎队刘洪、鲁汉的支援下，截住火车，夺回粮食。火车停下来后李正会带老百姓来搬运粮食，打退救援敌人，保证搬运粮食的老百姓安全地搬运完所有粮食。

8 回合后，敌人从铁路左右两边出现，敌方有数辆铁甲运兵车，攻击防御均很高，所以在铁道上多设置几颗地雷，关键是消灭它，我方左右防守队员不易分开太多，可在外围设置雷区，先炸几个鬼子，剩下的残兵收拾起来就容易多了。

第 17 关　过铁路

护送一队科学家去大后方。在敌人装甲车来到之前攻下敌人据点，使伪军中队长反正或消灭。

本关在你接触伪军中队长康伯充后，可以策反他，如策反康伯充可使战斗简单化，如果把伪军全部消灭，敌人装甲车会从铁路上出现，在铁路上欲先埋好地雷，可以让敌人有来无回，可以大大提高队员的战斗经验。

第 18 关　夺取武器

八路军的主力需要武器进行补充，刚好有一列给鬼子运送武器的火车经过。消灭火车上的敌人，在物资中找到 5 箱机枪即可。

本关机枪主要在车厢中的草堆中寻找，走至某些位置即可找到机枪，建议在游戏中使用存取大法。敌人队伍中有忍者出现，攻击线路：直线，攻击力很强，但防御弱，我方采用分散队形进攻，利用车厢的狭长地带，不给对方夹攻的空间，可将敌消灭。建议在消灭完敌人后再取走最后一箱机枪。

第 19 关　智擒郑之光

敌翻译官郑之光回家探亲，借机会说服他反正或消灭他。

本关在左上方、右下方将会出现强大的援军，因此开始时，我方左边的

人员应尽快向中央靠拢，不要与敌人的夜袭队恋战。另外本关也是使用地雷的大好场所，要注意应用地雷战术，使全体人员尽快升级。

第20关　义收金花婆

清风寨寨主金花婆武艺高强，是个自行其道、不信国、不信共、仇恨日本人的绿林巾帼英雄。李霸泗前去游说，条件是派一个人与其比武，赢她则加入。派一个人和金花婆比武，先干掉三个敌人者胜。

本关金花婆行动迅速而且攻击力极强，本人打了三次都没能赢他，其中有一次我想取巧，抢先去把他那边的一个鬼子干掉，结果电脑却将他记入金花婆的账下，还有一次本人干掉了两个鬼子，得到了一本《少林真经》（不可多得的宝物），但笔者看到金花婆攻击力极强又会医疗和疑兵等策略，实在是一个不可多的人才，这时我才体会到鱼与熊掌不可得兼的感觉，最后我选择了金花婆。本关的攻关技巧是多带几个地雷，对鬼子连打带炸，可抢在金花婆之前消灭三个鬼子。笔者由于时间关系没能享受到鱼与熊掌兼得的乐趣，相信玩友们可以摸索出来。

第21关　增援鸡公山

国民党一支部队在鸡公山和敌人接火，眼看不支，派兵前去增援。国军营长方仲雄经说服可加入队伍。

本关敌人下方的机械化部队较为厉害，而其守桥部队相应较弱，我方下方部队也相对较弱，同时本关国军人员的伤亡情况直接影响游戏的得分，因此我下方部队一定要尽快冲过桥去接应国军部队，留下一两个队员在桥头阻击敌人机械化部队（注意应用地雷战术），我左边部队也要尽快冲过桥去支援下方部队和国军。

第22关　汉奸的末日

驻守在太平镇的汉奸特务高得远投靠日本人残害同胞，无恶不作，干掉他！本关伪军虽然多但比较分散且装备较差，比较容易攻克，只是太平镇的围墙绕起来费时，而且本关要求20回合内结束战斗，因此为了节约时间，我方三部分兵力应分头出击。

第23关　攻打黑风寨

一架美军战斗机被日军击落，飞行员彼德跳伞落到了天池山。上级命令一定要在日军前面找到飞行员彼德，将他救出。上天池山的两条必经之路，一是黑风寨，为土匪向天虎、向天豹的老窝；一为长湾，为敌军据点。向向

天虎借路时双方发生冲突。

向天虎、向天豹被消灭后可以枪毙、放逐或收编。由于向天虎、向天豹武力很高，笔者建议将他们收至麾下。本关唯一要提醒玩家注意的就是要想得到高分数，应把所有喽罗和把向天豹收拾完后再干掉向天虎，若您先干掉了向天虎，则其他敌人不战自败，您消灭的敌人少，也就无法得到高分了。

第 24 关　营救彼德

为了抓到彼德，鬼子带着大批的特务、忍者、相扑手和狼犬队也到了天池山。消灭所有敌人后在山洞里找到并带回彼德。

本关我军分左右两路出击，因敌军左面势力较强，因此注意应当将我军左面部队配置强些，而右路部分队员也应在适当时候向左面运动去支援左路军。彼德可能在某个山洞之中，当您快将敌人消灭完时就可让队员到洞口去找出彼德了。过关后到民房去一趟，彼德会教您遥控技术，从此您就可以制造遥控雷了。

第 25 关　突袭长湾

长湾地处天池山之后，顺手消灭之。伪军黄成杰、田大山会反正。

这一关我军左右两队人马先分别对付城外田大山与黄成杰的伪军，由于伪军装备一般，所以不用吝啬，能用地雷解决尽量用地雷解决（当然最好是在敌人快死的时候再送给他一个土雷）。另外这一关伪军多为长枪队，也为我们使用地雷提供了好机会，这样打完本关后，您会发现我军多数将士连升三级，有的已经跳了六七级，我想这也是设计者为玩家着想吧。还需要注意的是这两股伪军中要把田大山留到最后一个消灭，否则其他的伪军包括黄成杰都会投降。城外伪军消灭之后，城里的鬼子在您领导的游击队面前还不是如探囊取物般手到擒来。

第 26 关　攻打施南镇

施南镇是平阳县除县城外的第一大重镇，和平阳县城互为犄角之势，拿下施南镇就等于打开了平阳县城的门户。趁平阳县城里没有大量援兵时攻打施南镇。柳忻因家在施南镇，必须参战，并在战斗中受伤。

这关魏强会带着赵勇刚、雷石柱到城里放火，然后跑到后城门，由于他们力量比较单薄，所以只能在后面搞点小打小闹，在后门逐个引出几个敌人用地雷结果他们；城市攻坚战主要要靠我正面强大的游击队，当然几个回合之后，杨铁山和周亮会从后门加入，但这个时候我想您已经将城里闹了个天

翻地覆了。

第 27 关　孤胆英雄

柳忻在攻打施南镇时身受重伤，必须派一个人化装后去平阳县城买药。可选择肖飞或李霜泗去，这个选择对于将来的结局会起到很重要的作用。

买到药出城时将被敌人发现，一路追杀。不管选择谁去买药，都可以带上几个遥控轰天雷，配上冲锋枪与盒子炮（笔者这关已经将肖飞转职成了重机枪手了，所以我带的是一挺重机枪），带着《论持久战》。李霜泗还可以骑着雪青马，一路把敌人消灭掉，顺利完成买药的任务，把柳忻从死神手里救了出来。这里还有一种简单的过关方法，尽管一路往下冲，只要冲到下方城门口，就可以顺利过关，但是要想得高分，还采用第一种方法。笔者建议采用第一种方法，因为只有得高分才能多进几个隐藏关去过把隐。

第 28 关　施南镇保卫战

敌人主力回到平阳县城，得知施南镇被我军占领，于是疯狂反扑。

本关敌人带着工兵出战，他们会把我方埋的地雷起出，所以上来先消灭敌工兵队，敌机械化部队则可以用地雷招呼他们，当然如果要缴获敌人的装备则应打掉它，另外如果您培养的童子军足够强，也可让他们先用掠夺术将敌人的装备夺过来后再炸掉它们。

第 29 关　保卫红岩寺

游击队正在研究攻打平阳县城的方案，突然得到情报说一队日军正护卫着日军高参山田博士到了红岩寺，准备把那里的众多珍贵文物运去日本。为了保卫文化遗产，干掉山田！

山田属性是骑兵，一开始就是狂逃，俗话说作贼心虚。我方队员分两路追击，同时受到敌人的阻止，我方选出一人主追，其他人员全力进行掩护，迅速消灭挡路“鬼”，四回合后，图右上方会出现国民党军，使追击情况暂处平缓，但第十回合后，敌人在图左上方出现接应部队，所以把山田拦截在什么位置是本关的关键，在图中上部的村庄附近围住山田，围而不打，等敌人的接应部队出现一同消灭，管叫敌人有来无回。你和陈怀忠接触后，他将加入队伍。

第 30 关　刺杀川岛芳子

山田被杀，日本陆军总部大为震怒，特派老牌特务川岛芳子从上海前来平阳调查此事，正在上海追杀川岛芳子的军统特务傅正明也跟踪而来。协助

傅正明干掉川岛芳子。

本关注意遥控地雷和普通地雷配合使用，因为川岛芳子的防御力极高，普通攻击很难奏效。另外傅正明不受控制，还要防止他被炸死。若要取得高分，采取两路夹击之势在川岛芳子被炸死前将敌人全歼，为了阻止川岛芳子前进，可在她经过的路上埋设土雷，为我方人员争取时间以消灭其他敌人。若要轻松过关，只需尽快将川岛芳子炸死即可。如果川岛芳子被困，小心她的空袭策略。

第 31 关　红岩反击战

因为山田和川岛芳子之死，平阳日军司令松井石根大佐被华北日军总司令冈村宁次枪毙。为了消灭游击队给天皇一个交代，陆军总部派遣老谋深算的桥本大佐来到小小的平阳县城。桥本果然非同小可，游击队第一次和他交手，就发现已经被包围了……

本关敌人非常强大，其主力主要集中攻击我方上下两处。我方应多带重机枪手出战，另外要将李霜泗和金花婆婆等机动力强的队员配置在下方，并让他们在下方城门附近埋设几个引发轰天雷和遥控轰天雷，等敌人集中于地雷附近时，遥控引爆地雷，将会成片消灭敌人，这样下方的敌人基本可以解决了。对于上方的敌人则要集中重机枪队先消灭敌人的炮队，同时注意集中打击某一侧的敌人。如果您将包围我方的敌人消灭，这关将会很容易过关。若要得高分，可在此时兵分两路，一路打击敌人左上角的桥本部，一路去对付北边的装甲部队，将敌军全歼。若只求过关则只要消灭北边的敌装甲部队，将李正护送到北方的村庄即可。对付装甲车采取贴身肉搏的办法，详见经验谈。

第 32 关　夹击桥本

桥本在撤回平阳途中遭到国民党部队唐联西（兰姑的未婚夫）的伏击，我军乘机夹击桥本。

鬼子遭到伏击，前四回合内被伏击的鬼子不还击，平阳城的鬼子则冲出救援，我方迅速出击，派主力把平阳之敌堵在城门口，令一到两人去埋地雷，我方的地雷对国民党军也有伤害，建议采用遥控雷和引雷套埋方式，起爆时，一举歼敌大部，防止敌人的垂死挣扎造成不必要的损失，国民党军的伤亡对本关的得分有关键性的影响。要想收唐联西，可让兰姑与之接触。

第 33 关　袭击军火库

桥本的部队已经大幅度减少了，一举拿下平阳县城！攻打平阳县城的第

一步，拿下平阳县城的军火库。

本关分路出击，而敌人城外有一大队人马将会向右下方城门驰援，我方左路军要负责牵制一部分敌人的回援部队，而右路军则在敌人右边城门附近布设雷区，等待敌人入瓮，解决完敌人驰援部队和城门处的炮楼后，对付城内的敌人则要稳扎稳打，将敌人一部分一部分地引出加以消灭（这叫引蛇出洞）。

第 34 关　袭击军营

攻打平阳县城的日军军营。

日军军营可谓是“铜墙铁壁”，我方进攻部队被分为三路，正面为主力，但敌人正面防守最强，碉堡众多，尤其是还配备了四辆坦克，所以做好攻坚战的准备，不要急于投入大兵力进攻，采用各个击破的战术，我方右路人马可以扫除敌军营外围防御工事，左路人马直捣敌人心脏，阻止敌内部力量增援外围。本关确定的进攻思想只有一个字：“打”!

第 35 关　攻打县城

占领平阳县城区。敌人外围据点已经被我一个一个拔除了，县城就在眼前，以游击队现在的实力应该是攻占平阳县城的大好时机了。

本关主要战法就是逐个引诱，各个击破，此次我方分四路将敌人县城的四个门口堵死了，下方注意不要让敌人炮楼发挥作用，在解决附近之敌人时附带将它炸毁可谓之上策，上方敌人有点难啃，但只要步步为营，也不至有什么大碍。

第 36 关　大决战

日军在最后堡垒里负隅顽抗，去和桥本一决高低!

本关我军分左中右三路出击，开始左右之中较强的一路单独向上冲，另一路则向中路靠拢，中路上去埋地雷，将敌人最先冲下来的坦克及冲锋队引入雷区，一片火光之后相信所剩无几了，即便剩下一些，凭我两路军的实力也能轻松地消灭它们，剩下的攻城战应该不是什么大问题了。最后注意桥本的空袭策略，它的杀伤范围和杀伤力都很大。

你的任务完成了，回到了司令部，等待你的又是一个新的任务。

如果你完成的分数足够高，最后可以进入隐含关，隐含关分为模拟和虚拟两种，模拟状态下游戏进程基本符合历史，虚拟状态下由玩家带领两个游击队员加入战斗。能够打入隐藏关的玩家，肯定水平已不在我之下了，而且

对于战术的运用具有较高造诣，因此对于隐藏关的攻略我们将省略，个中乐趣由玩家自己去琢磨吧。

隐含关

1．狼牙山五壮士

一个大队的鬼子在扫荡时发现我冀西县县委机关所在地，为了不使老百姓遭殃，县委机关决定带领老百姓一起转移。实施掩护任务的八路军最后中剩下葛振林（班长）、马玉宝、胡德林、胡福才、宋学义五人，他们边打边跑，把鬼子引向另一边的狼牙山，并在狼牙山阻击敌人。

2．平型关战役

从平型关到灵丘县东的河南镇的山口是一条狭窄的谷道，是通向平型关的必经之路。林彪在勘察地形时当即断明此为打伏击战的理想场所，决定利用这一带的有利地形，从侧后击以重拳，打一个大胜仗，给敌人一个打击，给友军一个配合，给人民一个振奋。1937年8月25日清晨，号称“陆军之花”的日军第五师团第二十旅团4000余人及大批淄重在百余辆汽车和大量火炮与骑兵的协同下进入伏击圈，至此平型关之战打响，去率领八路军歼灭鬼子吧。此战有许多我军著名将领林彪、聂荣臻、罗荣桓、肖华、杨勇助战。

3．台儿庄战役

日本为尽快攻陷南京，迫使中国政府投降，华北日军的“板垣师团”与“矶谷师团”进犯山东，企图从北面包围南京。国民革命军第五战区奉命在此设防，至此历史上悲壮的“台儿庄血战”拉开了围幕。

4．昆仑关战役

为收复国土“昆仑关”，国民革命军第五军杜聿明部对其发动了进攻，您将指挥当时我们装备最精良的机械化部队打击敌人，并领略一下我方坦克轰击敌人“肉弹”的快感。

另外该游戏还设计了三个训练技巧的休息关，进入的方法是一旦您在任何时候，到桃花岭民房里按一下鼠标左键，进入的概率是50%。它们是：

第45关　中国象棋

本关布局非常精巧，完全按照中国象棋的布局来安排，主要是训练您打仗的能力，一旦您打赢了将会得到许多缴获的武器。

虽然布局按中国象棋来安排，但行棋则可以随便，怎样将死敌军（将敌军主帅冈村宁次干掉）可要费番手脚！我需要告诉玩家的是一旦您有队员进

入敌帅的攻击范围，冈村宁次将会呼唤飞机轰炸我方人员。此关打完后你将得到许多精良的装备。

第 46 关　龟兔赛跑

本关由柳忻与敌人的一个相扑手比赛，看谁先到达左上角的山神庙里的宝箱中取回原子弹。本关主要训练您躲避敌人的能力。

这关您最多只有 49 个回合的时间，虽然柳忻比敌人相扑手跑得快得多，但沿途有敌人层层阻挡，柳忻等级为一级，只要被任何一个敌人打到就会失败，因此在打此关时我劝玩家还是请“存储大师”帮忙吧。

第 47 关　鬼子进村

本关主要是训练您埋设地雷的技巧。

嘎子带有四个地雷（两个轰天引雷，一个彻地引雷和一个普通彻地雷），怎样才能利用这有限的四个地雷将敌人全部送上西天呢？我只告诉您：头一回合先让他们各自为战，从第二个回合嘎子开始可以埋雷。其它的由玩家您自己思考。

几点经验

1. 每关的得分与消灭敌人的数量、我方伤亡的人数有很大的关系，另外，与缴获武器数量和完成的回合数也有一定的联系。所以要想得高分，就要在尽可能多地消灭敌人的同时，还要保障我方及友方人员的安全。某些关要等到消灭完敌人援军后再结束战斗；在某些关有不受控人员时，应拖延他的前进速度以争取到时间全歼敌人。

2. 注意多使用地雷将敌人炸死，因为每炸死一个敌人，我方所有参加战斗人员都会得到较多的经验值；对于一次不能炸死的敌人可先打后炸。在没有定时雷或遥控雷的时候，为了争取时间或减少伤亡，可让一些生命值较高的人员（如野战队等）“舍身取义”，主动去踩响地雷（土雷除外）以消灭周围的敌人或引爆其它地雷，当然，也不要忘了给这些英雄补充体力。

3. 打坦克：关中敌坦克不但射程远、攻击强，防御也很高，在通关中本人想出一法对付，十分有效，可以一试。先选一人吸引坦克一次火力，另让三人同时冲上围住坦克，留一面可供其运动，在该面上埋设地雷，其他的人迅速靠近，坦克必须重新调整位置攻击，只能走缺口，自然难逃地雷。本人为它起了个名字叫“贴身肉搏”。这战术对关中的炮兵、机枪兵也适用。

4. 我认为重机枪部队的攻击力是最强的，它除了战术较少和在桥上、树

林里和建筑物里的机动力较差以外，基本没有什么缺点，因此我建议您开始时可以选择手枪队，然后在攻下有《枪械指南》的村庄后买本《枪械指南》将主角转职为步枪队，最后让他升级为重机枪队，这样既可以弥补步枪系列战术较少的缺点，又拥有强大的攻击力。另外建议将一些武力高的队员转职为步枪系的队员。

5. 注意重点培养武力或智力较高的一些队员，如史更新、朱老忠、鲁汉、李向阳、李霜泗、九爷、柳忻、肖飞、向天虎、向天豹、金花婆、杨铁山等。

6. 注意要把钱花在刀刃上，尤其在一开始经费紧张时，先造地雷，再改善重点队员的装备，买一些书提高他们的能力。

三国志Ⅵ 

□□评价：

方杖最早是通过《三国志Ⅲ》而知道日本KOEI公司的。四年过后，《三国志》系列也做到了第6集。虽然此类策略游戏受到了更适合目前玩家的即时战略游戏的强烈冲击，《三国志Ⅴ》也没有其前两作的辉煌，但KOEI还是凭借着他们对《三国志》的信心继续推出了《三国志Ⅵ》。《三国志Ⅵ》由于目前只有日文版，方杖还没能仔细玩过。但看过其武将单挑后，方杖个人以为一般。

指令介绍

以往《三国志》系列中的武将，一般只以能力值和事件去决定他们的特征，但在《三国志Ⅵ》中就有所不同了。这是武将们的“梦”（信念、目标），玩家如果做违反他们信念的指令，就会令他们感到失望，甚至对君主表示不满。以下就向大家介绍武将们11个不同的信念与目标。

礼教主义

【王佐】礼教主义中最伟大的情操，忠心皇上，愿意为复兴汉室而抛头颅、洒热血，鞠躬尽瘁，死而后已。

【大义】顾全民族大义，要百姓国泰民安，丰衣足食。有着此等目标与信念的武将，最适合担任内政的工作。

【才干】以自己梦想作为最终人生目标，为了让自己的潜力有充分的发挥，会主动向领导层争取表现机会及表达不满。

中庸主义

【割据】与“大义”有着同样梦想，除可支配都市与兴盛发展外，最大目标是扩张势力，朝向成为太守的路进发。

【维持】保持都市安定繁荣为首要目标，如能把将军力及经济力聚集起来，大可保存努力维持现状，以不变应万变。

【安全】深思熟虑，谨慎行事。凡事不愿冒任何风险，例如“单挑”等决不出阵，以安全第一为首要目标。

霸权主义

【霸权】与“王佐”完全相反，心存一统天下的野心，矢志成为中原霸主。信奉权势压倒一切，典型军阀心态。

【征服】四处征服外夷戎敌，不惜一切扩展国家领土，属优秀战略家之流。愿意招揽四方英雄豪杰，收为己用。

【出世】乱世儿女，凭着自己的才能争取表现，期待出头之日。有强烈的上进心，以取得高位为最终目标。

无主义分子

【隐遁】学富五车的智者高人，归隐田居，与战乱及俗世的纷争无缘。既不问世事，亦不为高官厚禄所动。

【义侠】因着仰慕君主的魅力而尽心侍奉，就算赴汤蹈火也在所不辞。如君主魅力消失（例如“仁义”），就会离开。

指令使用方法

战斗是《三国志》系列的重要部分，特别是双方武将单挑（一骑讨战）的情景，更是英雄气概的升华表现。而在《三国志Ⅵ》的单挑部分，各位可以替自己的武将随意安排对战策略，绝对令玩者更投入、更吸引。下面介绍每项指令之使用方法。

方　针

【舍て身で突进】全力以赴，力战至体力耗尽为止。

【强气に攻击】基本方针同上，但会在体力剩余20以下时退却。

【绝对に生け捕る】以生擒为目标，要留活口。会在体力剩余30以下时退却。

【护身を重视】稳守不攻，消耗对手体力。在体力剩余50以下时退却。

作　战

【大喝】大喝对手，成功的话敌将防御力下降。

【生捕り】生擒敌将，在对手剩下的体力不多时较为有效。（反技：必杀技、一击必杀）

【诱引】引诱敌将深入我方阵地，伏兵趁机出迎。(反技：必杀技)

【说得】说服敌将，结束战事。

【虚报】发放假消息，成功的话敌军会即时退却。

【一击必杀】在首轮攻击一招了结敌将，失败会遭反击，武力及体力下降。(反技：先制弓矢、侧面攻击)

【侧面攻击】侧面攻击对手，使其阵脚大乱。也是唯一破解“必杀技”的方法。

【必杀技】以武将独有必杀技攻击，在对手体力30以下时特别有效。(反技：侧面攻击)

【先制弓矢】唯一能直接破解“一击必杀”的绝招。可惜攻击力太低。

【伪退却】诈作逃走，突然发难反击，杀一个措手不及。

【暗器】以秘密武器或流星锤暗算对手。

【交替】在单挑途中转换武将作战。

内　政

【开发】土地开发，开发愈多军粮收入愈多。政治力、统率力高者执行最佳。

【商业】商业发展，发展愈多黄金收入愈多。政治力、统率力高者执行最佳。

【治安】维持治安，治安度愈高愈太平。武力、统率力高者执行最佳。

军　事

【出阵】向他国出兵侵略。

【增援】除我方军队以外，从其他城市调派来的新增援军。应付拥有强大兵力或铜墙铁壁的敌军最为适合。

【征兵】征召人民当兵，并分配给武将。

【掠夺】掠夺城市居民物资，增添军粮、黄金，但人德与治安度则大幅下降。

【阱】阱在死守城内的战事中设置甚为有效。在游戏中段已有一定金钱收入，亦可设置在与强国接壤的边境上，一样有效。

外　交

【同盟】向他国君主要求缔结不战同盟。成功的话对方君主的敌对心下降，可免遭受攻击。另外，还可要求援助在战时派援军或共同军。

【共同】要求同盟国的君主共同作战。成功的话，一旦我国遭攻击时，可请求有约定的同盟国派遣共同军增援，约定经过三个月后即失效。即使在有期效的三个月内，也有可能不遵守约定。

【进物】馈赠物品予他国君主。成功的话可降低对方君主的敌对心。

【劝告】胁迫他国君主降服。成功的括，降服的君主及其全部之武将部下物资均归我国所有。失败的话敌对心将会提高。

【捕虏】从敌方捕获之俘虏，进行交换。可以无条件归还、交换人质及以黄金“交易”。

【破裂】破裂与同盟国之间的盟约，或与大国的从属关系中争取独立。

人　事

【搜索】在本国城市中搜寻并录用未发现的武将。录用成功即成为本国的现役武将。

【登用】录用我国城市的在野武将，或他国城市的现役武将。录用成功即成为我国的现役武将。

【アイテム】君主持有的宝物，可配给任何武将。而拥有者的能力会因宝物的不同而有所增加。

移　动

【将兵】调配武将及军队到不同城市驻守的指令。

【武将】将兵士调配给不同的武将。

任　免

【军师】任命/交替军师职务。从所有部下中选出要任职军师的武将。

【太守】任命/交替太守职务。从在城市里的武将中选择一位要任职太守的武将。

【将军】任命/交替将军职务。从所有武将中选出要任职的武将，再从各项将军选项中拣出适合的职务。愈高位的将军职务，领兵数目也会愈多。

【谍报】任命/交替谍报职务。谍报是《三国志Ⅵ》新增的职务，作用是进行打探他国情报、观察敌军行动等间谍工作。谍报官参与人数最多为三人，必须是“知力”高超人士方可胜任。所以在人才短缺时宁愿舍弃“谍报”，专心“内政”方为上策。

【解雇】解任武将。从所有武将部下中选出要解雇的武将，遭解雇者会成为在野武将。

将军兵力一览

偏将军	兵力：90
安国将军	兵力：100
讨逆将军	兵力：110
扬武将军	兵力：120
建武将军	兵力：130
镇军将军	兵力：140
左将军	兵力：150
平南将军	兵力：160
安北将军	兵力：170
镇东将军	兵力：180
征西将军	兵力：190
车骑将军	兵力：200

技　略

【作敌】反间技，利诱他国武将，约定于战事中倒戈相向。不过并不是每次都会遵守约定。

【驱虎】驱虎吞狼之技，让他国的太守起兵造反。成功的话，谋反之太守会独立为君主。

【煽动】选择施展煽动之城市，煽动他国城市居民于战时在城内叛变。

【流言】选择要散播流言之城市，在他国城市散播其君主之恶评，使之丧失人民信赖。成功的话，他国君主的名声、武将的忠诚度、人民忠诚度均下降。

【埋伏】当间谍潜入他国城市。潜入成功的话，成为该城市之在野武将。若被掌管该城市之君主录用的话，成为埋伏武将，让埋伏武将在战争中倒戈相向。

【伪报】向敌国发放与其接壤国家发动侵略的假消息。在我国临“出阵”前使用会特别有效。

特别技能

【取引】用军粮换取黄金。

【会见】君主会见武将，可得知武将的梦想，亦可藉此排解与武将之间的纷争。

【官爵】拥立后汉皇帝为君主才可使用的指令。可假借天子之名封官进爵，甚至出兵讨伐。

【谒见】拜见后汉皇帝。

【移转】迁移首都到别处。

剑下亡魂 ★

□□评价：

《剑下亡魂》，又一个类似《古墓丽影》的游戏。此类游戏最近出了不少，大概是EIDOS的《古墓丽影》卖得太好了吧，各厂商定看红了眼。不过基本是大同小异，同《古墓丽影2》相比在游戏画面质量上基本没有什么突破，这款著名游戏厂商Interplay推出的三维动作游戏也是如此。虽然画面上没有什么改观，但游戏形式上较以往的同类游戏多了不少，除了一般三维动作冒险游戏情节模式外，这回此游戏采用了一位居然能把自己女朋友丢了的男性武士，《剑下亡魂》还增加了三维对战格斗等模式，倒也确实少见。

方杖粗略玩过几次后发现，这游戏着实可恶，除了配置过高外(P166/32MB，最好有3DFX)，一堆具有“欧美特色”的按键搞得方杖头昏脑胀，方杖强烈建议众玩友用游戏手柄玩此游戏。啊？你不听？你，你……那也没办法——看下面的操作指南吧！

游戏模式

Tutorjal（学习模式）——在这个模式中可以学到此游戏的全部操作，玩者只要依照电脑的索引，完成各种动作便可过关。想成为此游戏的高手，到这里先练练还是很必要的。

Quest（追寻模式）——也就是该游戏的故事模式。因主角一时大意而被怪物抢走女友（怎么会马虎成这样-.-），于是一段残忍、血腥的英雄救美故事由此展开……

Arena（角斗场）——玩者可以在这里进行多人对战与自定义战斗模式，

在自定义模式，玩者可以选择战斗场地、对手和自己所使用的角色。

Tournament（竞技大会）——这里又有什么呢？请你自己去看看吧。

操作指南

以下为默认值的键位：

行动时

W、S、A、D分别为向前走、向后退、左转、右转

Q、E分别为左、右的横移

CAPS LOCK 键为蹲

SPACE 为跳，在跳起未达最高点瞬间再按 SPACE 为空翻（落脚不稳会摔得很惨）

C为攀爬（可配合跳键）

黑色 * 为捡物品装备及扳动开关

攻防时

黑色/为受剑和拔剑

0、1、2、3分别为用剑的正面、低、中、高的防御。

4、5、6分别为重劈、中部横砍、上部横砍。

黑色的 INSERT、HOME、PAGE UP、DELETE 为四个用户自定义连招，游戏带有动作编辑器。

视角及其它

1、2（大键盘）为切换到第三人称视角和切换到第一人称视角（无法移动）

F为拉后视角，R为抬高视角（再按变回原视角），小键盘 DEL 为拉近视角

F3 显示/隐藏血格，F5 显示/隐藏罗盘，F9 为暂停。

七个帝国 ★

□□评价：

《七个帝国》，又一个《C&C》＋《文明》的游戏。不过，它同《帝国时代》不同，内容上更倾向于《文明》——是个很精彩的游戏。

初学者上手指南

1. 先选个比较强一点的种族，这个对于初学者很重要。哪些是比较强的呢？中国人，日本人，诺曼人都不错。

2. 找领导力（Leadership）很高的人去占领，要不费力气地占领就是用这个方法了，然后用你的科技文明去感化那些野人，要怎么做呢？

（1）找个和你要派去占领的人一样种族的村庄，或者是一样种族数比较多的村庄，进驻那村庄旁的碉堡（Fort）。通常领导力 90 以上的都不错，不然你派国王（King）去是最好的。

（2）慢慢等，那村庄和你进驻碉堡的将军一样种族的人，抵抗度会随时间下降。等他们抵抗度降到 20 以下，派人去打一打，马上就投降了，也不会有反抗军出现。

（3）有个加速抵抗度的方法，给钱就行了，平均会降 10。

（4）还有，如果你在旁边建些工厂或研究中心，当他们抵抗度平均降到 50 以下时，里面的村民会自动到工厂或研究中心帮忙，那么，他们抵抗度下降的速度会更快。我最喜欢用这个方式，因为不是用自己的人工作，而是用别人的人。

（5）另外，在那里建市场卖东西给他们抵抗度也可以下降。

3. 在经济上，赚钱一定要靠市场的买卖，但很多人都忘了，还可以收税。

甚至还可以规定忠诚度高于多少就收税，没有说明书的人很多一定不知道有这个功能。嘿嘿！给你们个提示，压压鼠标右键也不错。另外，每年的一月一日也有年度税收，不要扩充得太快也是这游戏的重点。

4．在战争中，不一定要用自己的优势武力歼灭敌人。只要将敌人村庄旁的碉堡都干掉，那村庄的人自然会叛变，保证不久敌人的领地就自动地变小罗！还有，敌人在打叛军时，你就去打在打叛军的敌人，贱招很多，大家自己揣摩吧！

5．初期一定要训练出一批武力，人善被人欺应该听说过吧！这样人家打来，才可以把他们打回去，甚至打到求饶。这武力要多少，不用太多，第一季度有八个人就够了。

6．神兽干嘛用？除非打到最后，否则神兽的功用不大，好玩有用的吧！通常我两三年就能够搞定了，养神兽不过是看他们跑来跑去好像很厉害而已。但神兽各有用途，没说明书的自己摸吧！

7．研发武器的话，通常我都用要降服的村庄里的人研发，虽然能力差，但山人我一次盖个两三栋，所谓平行分散处理，速度也是蛮快的。一举两得，村庄也可以很快降服。

8．战斗上武器的搭配，以混合制的最好，千万不要用清一色，不然昂贵的武器一下都没了，虽然可以再生，可是要花时间和钱。战斗时派一堆人过去就对了，反正战斗中乱七八糟的，一下子也控制不了那么多。

强制武力 ★

□□评价：

新游戏，不多说，看看下面吧！

EIDOS的作品《古墓丽影》系列可谓开创了三维动作游戏的一个新的时代，女主角劳拉也成为了玩家心目中的游戏偶像——她曾经列美国《时代周刊》评选的数字界50位名人之列，可见EIDOS游戏制作功力之高，在我们期待着《古墓丽影3》及《太空战士7》之时，EIDOS又为我们带来了什么呢？

游戏指南

玩游戏机“出身”的玩家还记得《格斗四人组》吗？双人同时作战，拥有着众多的招数，强劲的格斗感觉——真是畅快淋漓。随着电脑软硬件的发展，三维游戏是越来越多，也许你会这样想，要是将《格斗四人组》改为三维动作游戏会是个什么样子呢？看看EIDOS最新的游戏《战斗之力 FIGHTING FORCE》你就知道了。

故事发生在???? 年——哎，这种游戏没有情节也一样玩，反正都是邪不压正的故事，不说也罢。

虽然《战斗之力》并非是《格斗四人组》的3D再版，但意思上却同《格斗四人组》有异曲同工之妙。同样也是四个人，可以双人共同作战。不过这回四人中却是两男两女——倒是真正体现了妇女能撑半边天。作为三维动作游戏的《战斗之力》，同以往的欧美风格的游戏不同，它更加注重格斗在游戏中的份量及游戏人物动作的华丽程度，这点倒是更偏向于日式风格。为什么这么说呢？《战斗之力》没有一点解谜的成分，纯粹的格斗——每个人拥有不少于三种的摔技，两种必杀技及飞踹、下铲等一些特殊技。挥拳和发必杀技

时，拳和腿会随之有光弧挥出，这点在欧美游戏中是十分罕见的，给人一种强烈的游戏机味道，难怪此游戏率先在 PS 游戏机上推出。除了这些以为，方杖以为其最有特点的地方便是场景中物品的可用性——就是说场景中的几乎每一样物品都可被你当作武器来使用！地上摆着的箱子、灭火器可以搬起来，消防柜中的斧子可以打破柜子后取出来，周围如果实在没什么武器的话，干脆去旁边的栏杆上扒根铁棍来用。这还不包括可以从敌人手中夺取的武器。场景中的汽车、冷饮摊、自动售货机等固定的物品也都是可以打的，打完敌人后，不妨多踹它们两脚，你也许会有些惊奇的发现。

下面是不是应该说说游戏的画面质量了？其实也没什么特别的——人物质感还可以，在高分辨率下，棱角还算比较少，同劳拉在《古墓丽影 1》中的画面差不多。近景还可以，算是比较细腻，可远景就有些粗制滥造了，不过打起来也就顾不得那么多了。

下面——下面好像应该说——配置了吧？真不好意思，这游戏的配置还可以，不算高——只是一定要有 3D 加速卡（方杖语：别、别打我，让我把话说完），不错了，没有跟你要 VOODOO（《小丑奇兵 2》竟然只认 VOODOO），差些的 3D 卡即可跑得比较流畅，当然 P133/16M 也是必须的哦。

键盘操作

该游戏除方向键外，还有拳、腿、跳、跑、回击、远近视角六个按键。每个人均有两个带有光弧的招数，分别是“腿 + 跳”和“拳 + 跳”，但使用时注意：虽然它们杀伤力比较大，但要损耗生命力。按“跑”后，再按“腿”或“跳 + 腿”可以分别使出“下铲腿”和“飞踹”。在敌人近身时，按“回击”擒住敌人，然后可以分别用“方向键 + 拳或腿”或直接单按“拳”或“腿”，便可使出四五种摔技，TRY!

战争地带 ★

□□评价：

80 年代的时候，在街机上有个当时很少见的三维游戏《战争地带》，现在 ACTIVIONS 在十多年之后将其搬到了电脑上来，当然 1998 年的作品自然赋予了这个老游戏更多的内容。该游戏就整体而言比较像《起义》，不过方杖不太善于玩类似《起义》的游戏，不敢妄加评论。

故事背景

在 60 年代初期，美国和苏联是两个军事强团，正处于冷战期间。为了示强，双方都努力研究将人类送到太空、登陆月球的方法，因而展开了一场“太空竞赛”。但是这个公平竞争的背后，却有着一个不为人知的大秘密。

在 50 年代末期，有来自外星的陨石撞落在地球，在这些陨石的遗留物中，科学家们找到了一些地球上没有的金属材料。用这些金属可以制造出先进的军事武器。因此，美苏双方为了能比对方快一些得到更多的这种金属，“太空竞赛”便展开了。但是在美国太空人 Neil Armstronq 成功登陆在月球的一天，其实美军早已在月球上建了基地。当然，苏联也不会怠慢，为了这些生化金属，更主动地向美国先开火。这一场在月球上的战争序幕也因此而展开。

游戏指南

操作方法：既然此游戏是战略加上 3D 立体射击的玩法，控制方面的确是有一点难度。以下是利用键盘和鼠标控制战车的基本方式：

战车移动

慢驶向前：Q

向前：W

向左移：A

停止及后退：3

向右移：D

向上望：F

向下望：C

向左转：鼠标左移

向右转：鼠标右移

跳起：E

视点控制

机舱 HUD 模式：Shift + F1

只有 HUD 模式：Shift + F2

战车上方模式：Shift + F3

外置摄影机模式：Shift + F4

清除 HUD 和机舱模武：Shift + F5

外置摄影机控制：← ↑ ↓ →

放大缩小：+ / -

武器控制

开火：鼠标左键

选择武器：鼠标右键

选择一组武器：F8～F12

将武器设定为一组：Ctrl + F8～F12

通信指挥控制

进入 Options 画面：Esc

选择通信频道 1～9：0

利用简易通信 1：Space

利用简易通信 2：Alt

取消选择：Tab

鼠标点取模式：Shift

队伍分组控制

指挥多架战车：Ctrl + 选择战车

把选择了的战车加进队伍：Ctrl + F1～F7

选择队伍：F1～F7

其　他

锁定/解除锁定目标：T

关掉道行点：T

放下道行点：P

选择下一个道行点：N

取得在准星下物件的情报：I

离开战车：H

弹射离开：Ctrl + B

重复通讯指令：R

暂停游戏：Pause/Break

离开任务：Alt + X

切换雷达和地图：Caps Lock

显示任务指示：O

薛家将 ★

□□评价：

方杖觉得好像现在的战棋 RPG 有些泛滥，《薛家将》又是这样的一款游戏。虽然在其中加入了五行相克的战略理论，但整体上还是没有什么太大的突破，同《超时空英雄传说》系列相比还是有一定的差距。

故事背景

唐太宗梦中遭到青龙的追杀，幸有白虎来搭救，太宗醒来与大臣们商议此事，经与大臣讨论此与高丽军有关，梦中的青龙天将是指高丽军将领盖苏文，白虎天将是山西的薛仁贵，大臣回报，近日高丽下挑战书，太宗与大臣商议迎战高丽军并派尉迟恭去找薛仁贵，此战役就此展开。

攻略要点

一、五行之中金克木、木克土、土克水、水克火、火克金。

二、打倒小兵经验值加 1 点，打倒将领经验值加 2 点。

三、将领被打死其跟随的小兵也会死，但是这样就没有赚到小兵的经验值。

四、尽量利用地形来攻击敌人，山寨加 30%，树木加 20%，杂物加 10%。

五、无法使敌人损生命值时或损得太少时，用咒术攻击。

六、一回合内联合攻击把某位敌人打倒，使他无法恢复生命值。

七、除了薛仁贵以外，推举李庆红、王心鹤，不要都给薛仁贵赚经验值，

因为后面有些关卡会来不及过或需要人手帮忙才能过关。

八、五行兵中，火兵移动力最小，攻击力最强。土兵数值中等，移动力最大，还可上山。木兵可以上屋顶，水兵能走水。

第一关　天盖山

胜利条件：击败木角大仙

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：10回

注一：青龙每回合攻击40点生命值。

敌人：木角大仙（生命值700点）

战略：可先围攻其中一只小兵，而后各个击倒，要快一点击倒木角大仙，因为青龙每回合都会攻击。

注二：因为青龙的数值很高，10回合不可能打死，不如消灭木角大仙。

第二关　天巧山

胜利条件：敌全毙

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：40回

敌人：董逵（550）、柳青（540）、米虎（530）

战略：先命令所有的人待命，或用恢复生命值的道具恢复，因前一关生命值耗损，等生命值快满了再开始攻打，先由右边的桥过去，引柳青过来，尽量站在有树的地方可加攻击力和防御力20%，打败柳青后，以同样方法打米虎，最后是打董逵。

过关后在议事厅得知黑风岭有摆奇木阵。先到练兵场将可换金兵换金兵，注意金克木。

第三关　黑风岭

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：30回

敌人：戴笠蓬（600）、柳青（530）、米虎（560）、黑云（520）、孙进（520）

战略：先将柳青、黑云、孙进等人打败，因为他们会用金创药补生命值，再打败米虎，最后打戴笠蓬，记住不要太往上走，会引戴笠蓬过来。

过关后先到练兵场将薛仁贵、姜兴霸、姜兴本换土兵，周青换成水兵，以方便移动。

第四关　狮子口

胜利条件：打死彭铁豹

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：30 回

敌人：彭铁豹（800）、戴笠蓬（750）、孙进（600）、柳青（530）、黑云（520）、刘二（520）

战略：先将柳青、黑云、刘二打败，使他们无法补生命值，再打孙进，最后由薛仁贵打戴笠蓬，再打彭铁豹。

过关后先到练兵场将李庆红换成火兵，以增强攻击力。

第五关　金沙滩

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：35 回

敌人：彭铁虎（800）、彭铁彪（750）、戴笠蓬（600）柳青（530）、米虎（520）、黑云（520）

战略：先将彭铁虎、柳青、米虎、黑云打败，记得要叫薛仁贵打彭铁虎，因为薛仁贵现在的等级比较高，较好打，再将其他人打倒。还有就是都站在山寨上打，可提高能力 30%。

过关后在议事厅可得知李氏兄弟会在战场上相见。

第六关　思乡岭

胜利条件：打败李庆先

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：20 回

敌人：李庆先（1000）、薛贤徒（700）、王心鹤（700）、王心溪（700）、戴笠蓬（700）

战略：先将薛贤徒打倒，薛贤徒会用碧云丹恢复生命值，再将其他的将领打倒，要快点打倒。因为李庆先、王心鹤、王心溪等人会用火云咒攻击我方，记住李庆先要最后打倒，如果他先被打败，此关就过了，除非你的人都快死光了，才要尽快把他打倒。

过关后先到练兵场将新得到的将领王心鹤换成士兵，以方便移动。在议事厅得知辽王高练就一盏黄泉灯，需要八卦印破除。

第七关　指天山

胜利条件：打败辽王高

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：30 回

注一：辽王高的黄泉灯要用八卦印破解。

注二：八挂印应该在刚进战场时左边小屋旁的市民身上。

敌人：辽王高（1070）、辽龙（900）、辽虎（900）、彭铁虎（900）、彭铁彪（900）、孙进（600）、柳青（550）、黑云（520）、刘二（515）、米虎（520）

战略：先派薛仁贵去地图左边拿八卦印，其他人先去打孙进、柳青，再将会火云咒的彭铁虎、彭铁彪打倒，记住不要太往上走，会引辽王高下来，最好不要超过地图右边中间的小屋，最好躲在左边那一带有树的地方，再来打就是比较弱的黑云、刘二、米虎，上面还有三位将领，等薛仁贵拿到八卦印后，再去上面破解辽王高的黄泉灯，先将另外两人打倒，再将辽王高打败，其他我方将领在后面帮薛仁贵补生命值。

过关后在议事厅可得知凤凰城布设了风雷阵。

第八关　凤凰城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：35 回

注一：此关有风雷阵，站在阵上每回合会扣生命值 80 或 90 点。

敌人：盖贤谟（1100）、乌松（1000）、乌柏（1000）、彭铁虎（900）、彭铁彪（900）、戴笠蓬（520）

战略：此关尽量将人站在阵外，以减少生命值受损，先将会补生命值的敌人打倒，再将其他人打倒，记住要一起围攻同一人，让会补生命值的来不及补。

过关后在议事厅可得知汗马城摆设了巨马机关。

第九关　汗马城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：40 回

注一：两只机关马每回合各攻击 40 点生命值。

注二：从市民的口中得知机关大概位置，在地图右上方山的附近。

敌人：盖贤殿（1200）、盖贤谟（1100）、孙进（700）、柳青（700）、黑云（700）、乌雷（600）、盖英（600）、盖海（600）、雷虎（600）、段全（600）

战略：叫移动力最远的将领去关机关马，关完立刻回到其他将领附近，一起恢复生命值，先将会咒术及使用攻击道具的人打倒，再解决其他人。

过关后在议事厅可得知盖苏文有法器叫水火扇，要定风珠才能破除，此物在凤凰山。另有一首诗“凤凰山上敌踪现，奇形怪石山势险，若叫顽石也点头，定风珠须在眼前。”尉迟恭去凤凰山冒险，必须赶快去救他。

第十关　凤凰山

胜利条件：敌全灭或让尉迟恭逃走

失败条件：薛仁贵或尉迟恭战败

回合限制：40 回

注一：盖苏文会用水火扇。

注二：跟地图右上角的石头道长，取定风珠，破解水火扇。

敌人：盖苏文（1500）、盖贤谟（1200）、盖贤殿（1100）、戴笠蓬（1000）、黑云（900）、乌雷（800）、盖英（700）、盖海（600）、雷虎（600）、段全（600）

战略：派出全部将领，叫没有用到的将领围住尉迟恭保护他，叫薛仁贵去取定风珠，破盖苏文的水火扇，其他人从两边攻打敌人，盖苏文的能力很强要小心。

过关后在此有两条路，一条是独木关，另一条是麒麟城（第十三关）。由独木关过去，有安殿宝会石化术，再过去是翻天山，有八云散人摆设冰龙阵。由麒麟城过去有奇兽阵及梅月英会用鬼母脸谱。

第十一关　独木关

胜利条件：敌全灭或打死安殿宝

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：40 回

注一：安殿宝会石化术，防御能力很高。

敌人：安殿宝（800）、蓝天碧（1200）、蓝天象（1200）、盖贤殿（1000）、黑云（570）、乌雷（560）、盖英（550）、盖海（520）、雷虎（540）

战略：合力围攻同一敌人，将他们各自击破，安殿宝要集体用咒术攻击或派能力很强的将领去打。

过关后在议事厅可得知八云散人摆设冰龙阵，要用驱龙笛破此阵，要得到此物要去翻天山拜神仙。

第十二关　翻天山

胜利条件：打败八云散人

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：有冰龙阵，每回合 400 点生命值。

注二：到地图右上方的神像拿驱龙笛，破解八云散人的冰龙。

敌人：八云散人（680）、辽王高（670）、辽龙（660）、盖贤殿（650）

战略：叫移动力要够远且能带水兵的将领去取驱龙笛，破八云散人的冰龙，其他人先往上移到山区，等破了冰龙再上来一起攻击敌人。

过关后接到越虎城（第十四关）。

第十三关　麒麟城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：35 回

注一：梅月英会用鬼母脸谱。

注二：到地图左上方，从左边数过来第二个人像，眼睛是蓝色的，取得碧眼神珠，破鬼母脸谱。

敌人：梅月英（1200）、兽王 1（1200）、兽王 2～9（500）

战略：行动能力快的将领从左边绕过去拿碧眼神珠，破梅月英的鬼母脸谱，其他两位将领先去打兽王 2～6，记住不要往上走，会引梅月英过来，等破鬼母脸谱后再上去解决其他敌人。

第十四关　越虎城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：35 回

敌人：高建（700）、雅里贞（700）、盖苏文（690）、八云散人（690）、辽王高（680）、盖贤谟（670）、盖贤殿（660）、梅月英（650）、辽龙（640）、黑云（640）、乌雷（640）、盖英（640）、盖海（640）、雷虎（640）、蓝天碧（640）、蓝天象（640）

战略：现在的等级应该蛮高的，敌人不会使用咒术攻击我方将领，尽量不要使生命值耗损100点以上，否则敌人还是会用咒术攻击，要常恢复生命值，将敌人一个个打倒即可。

过关后从议事厅得知唐太宗在养军山。

第十五关　黑虎城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

敌人：梅龙（740）、雅里贞（720）、盖苏文（710）、八云散人（700）、辽王高（700）、盖贤谟（690）、盖贤殿（680）、梅月英（670）、辽龙（660）、高建（650）、盖英（650）、盖海（650）、蓝天碧（650）、蓝天象（650）

战略：此关没有特别的地方，只要减少生命值耗损就不会被咒术攻击，用前面关卡用的战术，就是先去围攻会补生命值的敌人，让敌人无法补生命值，再将其他人打倒即可。

过关后从议事厅得知太宗有难，要立刻赶去搭救。

第十六关　养军山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败或唐太宗被杀

回合限制：42回

敌人：梅龙（740）、雅里贞（720）、盖苏文（710）、八云散人（700）、辽王高（700）、盖贤谟（690）、盖贤殿（680）、梅月英（670）、辽龙（660）、高建（650）、巴廉（650）、巴刚（650）、铁亭（650）

战略：带全部的将领，先派出弱的将领用咒术攻击地图中间的敌人，记住不要把中间的两个路口给封住，再派强的将领从中间的两个路口穿过，上述步骤要在第一回合完成，第二步是将唐太宗附近的敌人打败后，派弱的将领去围住太宗，再叫强将去将其他敌将领打倒。唐太宗通常只能挨三个敌人攻击，千万要记得以上的步骤，不然就要重新载入进度。

过关后有两条路，一条是白玉关，另一条是栖凤岭（第十八关）。白玉关

有摆金麟阵。栖凤岭的高建会用九龙转印，要观音金身破除，此物要到越虎城（第十四关）跟杜文彬拿。建议先走栖凤岭比较容易，等能力够强再回头打白玉关。

第十七关　白玉关

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

注一：金麟阵有四只金鳞，各只每回合攻击50点。

敌人：梅龙（740）、雅里贞（720）、盖苏文（710）、八云散人（700）、辽王高（700）、盖贤谟（690）、盖贤殿（680）、梅月英（670）

战略：四只金麟每回共攻击260点，所以我方尽量集中在一起，好恢复生命值，同时也要在战前就大量买恢复药品或法术，将敌人各个击倒，记住要先攻击会攻击咒术的敌人。这一关很难打。

过关后接摩天岭（第二十关）。

第十八关　栖凤岭

胜利条件：杀张环

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

注一：高建会用九龙转印。

注二：用得到的观音金身破九龙转印。

敌人：高建（740）、雅里贞（720）、巴廉（710）、巴刚（700）、张环（700）、何宗宪（690）、张志龙（680）、铁亭（670）、都罗弥（660）

战略：此关除了要将高建的九龙转印破解，其他就没有什么，只要你带的将领能力比敌人强，敌人就会躲你，不会用咒术，所以就算你没破九龙转印也没关系，只要带强将即可，除非你的生命值少，敌人才会用咒术攻击。

第十九关　九重山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

注一：有黑煞奇关阵。

敌人：乌岁王（3000）、黑鳞天尊（3000）

战略：用咒术攻击即可，不要直接攻击，因为敌人能力很强，除非你的将领能力在他们之上，防御力要超过敌人的攻击力，攻击力要超过敌人的防御力。这一关只有两个敌人，他们都有护体神功，可是没有破解的方法，玩家只能依赖自己的智慧。

过关后从议事厅得知摩天岭敌将很多，红慢慢刀枪不入，还有雅里托金、雅里托银两名术士，法力不弱。

第二十关　摩天岭 1

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

敌人：红慢慢（1600）、周文（1500）、周武（1500）

战略：此关只能带两个将领，红慢慢可用咒术攻击。因为只能带两个主将，所以玩家千万要记得一件事就是摩天岭要打两次，过关一之后就接过关二，中间不能换主将。

过关后会直接进入下一关，中间不休息。

第二十一关　摩天岭 2

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

敌人：呼那大王（1500）、雅里托金（1200）、雅里托银（1200）、红慢慢（700）、乌岁王（1700）、黑鳞天尊（1690）、八云散人（680）、辽王高（670）、辽龙（660）、盖贤殿（650）、梅月英（650）、铁亭（640）、都罗弥（640）、高建（630）、雅里贞（630）、巴廉（620）、巴刚（620）、何宗宪（610）、张志龙（610）、段全（600）

战略：呼那大王、雅里托金、雅里托银、红慢慢、乌岁王、黑鳞天尊等人能力很强，如带将领能力还不够的话，只好用咒术攻击。因为回合数不太够，不要想赚很多经验值，最好要注意回合数，42 回合不是那么够用。

过关后有两条路，一条是千秋城，另一条是恶灵山（第二十四关）。千秋城有迷魂阵。从现在起可以都给薛仁贵赚经验值。

第二十二关　千秋城

胜利条件：打败云梦神女

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：有迷魂阵。

敌人：云梦神女（1500）、栖云道长（1500）、呼那大王（1500）、雅里托金（1500）、雅里托银（1500）、红慢慢（1500）、都罗弥（1500）、辽王高（1500）、辽龙（1500）

战略：此关没什么，记住云梦神女要最后杀。

过关后霓衣城的嗜仇魔尊有万咒归流护体，只有波罗密多心经可破，到黑虎城（第十五关）去取。

第二十三关　霓衣城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：万咒归流护体用波罗密多心经破。

敌人：嗜仇魔尊（5000）、血婴子（2000）

战略：先破万咒归流护体，后再打会好打一点。

过关后接越龙城（第二十六关）。

第二十四关　恶灵山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

敌人：盖贤谟（1500）、乌岁王（3000）、黑鳞天尊（3000）、高建（700）、八云散人（700）、雅里贞（690）、盖贤殿（680）、梅月英（670）

战略：此关如有敌人打不过就用咒术攻击。

过关后从议事厅得知九幻山有百如童子会百如一气神功，要到白玉关（第十七关）拿离恨神针破解。

第二十五关　九幻山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：百如一气神功用离恨神针破。

敌人：百如童子（4000）、乌岁王（3000）、黑鳞天尊（3000）、高建（700）、八云散人（700）、盖贤谟（690）

战略：先破百如童子的神功，再将他们打倒。

过关后在议事厅可得知去麒麟城（第十三关）取护身神甲——还原神甲。

第二十六关　越龙城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

敌人：盖苏文（2000）、张格（2000）、陈应龙（1500）、鄂天定（1500）、石臣（1500）、孙佑（1500）、乐定玉（1500）、俞绍先（1500）、梅文（1500）、宵元（1500）、栅德英（1500）、飞絮神姑（1500）、乌岁王（3000）、黑鳞天尊（3000）、高建（1500）、八云散人（1600）、盖贤谟（1500）、呼那大王（1600）、雅里托金（1600）、雅里托银（1600）

战略：派取得还原神甲的薛仁贵去打即可。

过关后在议事厅可得知柳元魁练成魁星神光护体，可到养军山取万斗旗破解；杨不生练成不灭灵光，去霓衣城（第二十三关）的武器店买千杀剑破解。

第二十七关　七星山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：魁星神光用万斗旗破解。

注二：不灭灵光用千杀剑破解。

敌人：柳元魁（2000）、杨不生（2000）

战略：先破护体神功再打。

过关后从议事厅得知木角大仙摆雷神阵。

第二十八关　株皮山

胜利条件：打败木角大仙

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：有雷神阵又名十八雷神，一只攻击 50 点，有一定的攻击范围。

敌人：木角大仙（4500）、张格（1500）、陈应龙（1500）、鄂天定（1400）、石臣（1400）、孙佑（1300）、乐定玉（1300）、俞绍先（1200）、梅文（1200）、宵元（1200）、栅德英（1200）、飞絮神姑（1200）、盖苏文（1200）、高建（1200）、八云散人（1200）、盖贤谟（1200）、呼那大王（1200）

战略：要边恢复边打，最好只派强的将领去打，这样，敌人会躲你而不会用雷神攻击。敌人很多，木角大仙又有护体神功，除非不练功，一开始就锁定木角大仙打，不然回合数不够用，而且木角大仙的护身神功找不到东西可破，所以唯一的破法就是把所有的法术都拿来对付木角大仙。

过关后可从议事厅得知花语山的六仇魔女护身法咒仇云护体，可用普渡心经破解，另外可破解飞絮神姑的飞絮神功的是紫金神掌。

第二十九关　花语山

胜利条件：打败六仇魔女

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

注一：有巨灵阵。

注二：仇云护体用普渡心经破。

注三：飞絮神功用紫金神掌破。

敌人：六仇魔女（5000）、木角大仙（2500）、陈应龙（1200）、鄂天定（1200）、石臣（1200）、孙佑（1300）、乐定玉（1300）、俞绍先（1200）、梅文（1200）、宵元（1200）、栅德英（1200）、飞絮神姑（1200）、盖苏文（1200）、高建（1200）、八云散人（1200）、盖贤谟（1200）、呼那大王（1200）

战略：中间有阵，应从旁边过去，不能带火兵，因为要走水，先破护体及神功再打倒敌人。同样要注意回合数，不能只想着要赚经验值。

过关后有两条路，一条是火龙山，另一条是登天山（第三十一关）。火龙山的修龙神君修炼一只火龙。登天山住着一位修罗王，据说能够呼唤各式各样的魔怪。

第三十关　火龙山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42回

注一：有火龙阵，每回合攻击在薛仁贵的屏幕范围内的所有人 200 点的生命值。

敌人：修龙神君（3500）、木角大仙（2500）、金眼童子（3000）、棚德英（1200）、盖苏文（1200）、高建（1200）、八云散人（1200）、盖贤谟（1200）、呼那大王（1200）

战略：此关要速战速决，火龙的攻击非同小可，让薛仁贵离开其他我方将领，使火龙只打到薛仁贵，其他人用咒术攻击。

过关后接高丽城（最后一关）。

第三十一关　登天山

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

敌人：修罗王（3500）、红魔神君（3000）、陈应龙（710）、鄂天定（700）、石臣（700）、孙佑（690）、乐定玉（680）、俞绍先（670）、梅文（660）、宵元（650）

战略：派强将去打即可。

第三十二关　高丽城

胜利条件：敌全灭

失败条件：薛仁贵战败

回合限制：42 回

注一：高丽王有无敌护甲。

敌人：高丽王（6500）、修罗王（3500）、修龙神君（3500）、金眼童子（700）、红魔神君（700）、乐定玉（680）、俞绍先（670）、梅文（660）、宵元（650）、棚德英（650）、盖苏文（640）

战略：如果现在薛仁贵的能力打不过高丽王，就用咒术一起攻击高丽王，修罗王、修龙神君的生命值高也不好打。

破关后游戏的结尾有一段动画，主旨是高丽王变成怪龙被薛仁贵所杀。

封神演义　　★

□□评价：

暴雪公司的《DIABLO》自推出后便在世界各地掀起了“大菠萝”的狂潮，同时其新颖的游戏形式也使得众多公司竞相模仿。也许智冠是想证明自己也有做此游戏的实力吧，于是在1998年推出了这款“似菠萝”游戏——《封神演义》。虽然不能做到同“大菠萝”那样精彩，但多少还是有些神似。不管怎么样，好歹民族特色味道比较浓厚，马马虎虎。

游戏攻略

第一层：这不过是让你练练手，只要有耐心诱敌深入一个一个地吃，敌人几乎伤不着你。不要忘了出发处有一钥匙。这关有两个宝箱陷阱，记住在打开每个宝箱前存盘哦！还有“日月之法”仙术书。除了各角色特有的仙术外，使用各个角色得到的仙术书是一样的，以后以哪吒为例，不再一一说明。

第二层：地图中部有一个宝箱，会引发一片火海！以你现在的道行，是无法在火海中生还的。但是，它也是打开通往昆仑山玉虚宫道路的机关。记着在以后回来光顾一下（大约到第四五层时即可），因为里面有很有用的仙术书，一定要尽早。在阐教玉虚宫里耐心找一下，这里有火龙柱、五火轰天法术书、打神鞭（用于打开火云洞）和第一颗五光石。

第三层：逐次打开各个机关，过关处在中间。

第四层：这关开始地形变成一片血红（以后各关地形变化更多），你离邪恶恐怖的内幕更近了一步。在右上角你会遇上第一只火蟾蜍，其周围有几只小毒蛙。小毒蛙速度快，幸好它们的攻击力也不高。火蟾蜍不会移动，只要围着它打，它施放的仙术就打不着你了（进过玉虚宫后，可用火龙柱对付它，

百试不爽)；如果你成功地引发它放出火阵，那么只要立即走开，等着它把自己烧死就行了，HEHE……附近有好几只“辛环”，就是那个背生双翼，手持铜锤的家伙。它是唯一会飞的敌人，移动速度非常快，攻击率又高，在头几关里是极恐怖的角色。你如下决心与之力战，则不可能像打笨锤兵那样不受伤了。如果是雷震子或哪吒，强烈建议你用专属仙术玄天一击或三味火（啊？你的仙力还不足30或60？那我没辙了——去翻本文末尾吧)；对于其它角色，在攻击时记得时时以“日月之法”补血。此关有一个开关陷阱，一个仙术书陷阱；还能学会狂风咒、千炎咒。以后各关的机关陷阱对于比较强壮的你已不成致命威胁，下面就不一一说明了。

第五层：上方的火蟾蜍驻守处有九龙纹章；用它可打开左上方两个宝箱处的一个比较隐蔽的门。不要错过了，它通往九龙岛。九龙岛里的李兴霸、高体乾、王魔、杨森合称九龙岛四圣。它们都骑有奇兽，攻击或法力极高，如果可能的话，使一把“茅招”吧；它们身上有冰爆术的书、第二颗五光石和很多好装备。另外，一个暗门后有迷魂烟的书。

第六层：没什么可说的，但要注意敌人强大，要利用地形，逐个歼灭。

第七层：中央十截阵中有不少“十天君”（就是道士模样的人），它既可近身攻击，也会远程施术。最好逐个引它过来贴身攻击，因为它的仙术还是挺厉害的。破阵后得雷轰电擎书等物。

第八层：这一关是蟾蜍的世界。你应该会用火龙柱打火蟾蜍了吧？

第九层：跟上关差不多。

第十层：没有红钥匙怎么办？先通过左上方的传送门吧！原来那个门不是过关的，而是至火焰岛的。拿到钥匙便可回来过关了。火焰岛上有些暗藏的道路，根据小地图上的指示勇敢地踏入熔岩中吧！得灭妖炬焰书后，向左下走，进火云洞；而上方则通向一个需要五颗五光石的门，门内有逐仙令(它是进入最后一关“昆仑幻境”的钥匙)。不过你现在打不开它，只能先放三颗五光石清理一下背包。在火云洞内可得一五光石，再在左方通过一条曲折的熔岩暗道（注意对照小地图），可进三圣门。三圣门：在第十三关万仙杀阵中打死截教教主可得幻眼石，用于在这里打开一个门。可惜门有三个，幻眼石却只有一颗，要你自己选择了。角色不同，三个门内的物品各不相同。灵神之门（中）内有：群妖归天书（哪吒）或玄武镜（雷震子)，及五光石；武忍之门（左）内有：黄金锁子甲（哪吒和雷震子均是此物)，及五光石；修罗之门（右）内有：方天画戟（哪吒）或吴钩剑（雷震子)，及五光石。其他

人物尚来不及试，你自己存盘试试吧。这时五颗五光石已齐备，可去火焰岛拿逐仙令了。

第十一层：一排有许多毒蛙与蟾蜍的地方有个暗门，打死里面的敌人得火光万丈书。出口在上方。

第十二层：此关有毁天灭地书，一路无话。

第十三层：此关有万淼书。中央出口通向截教教主布下之万仙杀阵；右上方的门才是进入下一关的。万仙杀阵不同寻常，可有一场恶战！杀死截教通天教主后，得幻眼石（用于进第十层中的三圣门）及混沌初开书。

第十四层：用“茅招”分别杀掉渑池守将张奎夫妇和他们手下的小喽罗，并不像那些NPC说的那么可怕。

第十五层：杀死纣王得第四颗五光石。此时若不进入昆仑幻境而进入左上传送门，则为第一种结局：纣王虽除，仍有一股邪恶势力使天下不宁。使用逐仙令（得法见前）进入昆仑幻境。这是一个十分可怕的迷宫，据我统计共有20个场景之多！传送门四通八达，有些房间的形状又一模一样，特别容易迷失方向。相比之下，其中的机关和埋伏的敌人对你来说已算不了什么了。建议你在每个房间中间扔下一件物品，作为区分房间的标志。经过仔细摸索，我得出以下最短路径：

1. 进入昆仑幻境第一个场景A后，先进上方中间的传送门；

2. 被送入十字形场景B，进右下方传送门；

3. 被送入条形场景C，进上方传送门；

4. 进四角形场景D，不杀那四个敌人（“殷郊”）亦可，直接进左上传送门，它就在你刚出现的地方；

5. 进“中”字形场景E，开门，杀死三只龙须虎，得一红钥匙，进上方传送门；

6. 回场景B，进左上方传送门；

7. 进“E”字形场景F，进左下方传送门；

8. 进折线形场景G，进右上传送门；

9. 进另一个“中”字形场景H，杀一大群步兵（用“群妖归天”术最爽），拿到右上宝箱内四个虎胆丸（可加攻击力）后，进左下方唯一的传送门；

10. 进条形场景I，中间有一宝箱，进上方传送门；

11. 回到初始场景A，进右方传送门；

12. 被送入另一四角形场景 J，杀敌后进右下方传送门；

13. 被送入另一“E”形场景 K，其中有一 NPC，你已逼近敌人的心脏了！进中间传送门，就是你刚出现的地方；

14. 被送入“中”字形场景 L，用红钥匙开门，杀死一骑兵一道士，得另一红钥匙，进上方传送门；

15. 现在你来到了一个小岛上，沿着地图上标出的暗道向上方走入熔岩中！进入前方小岛上的传送门；

16. 这里又有一位 NPC，告诉你敌人就在前方！用红钥匙开门，勇敢地走进上方传送门中；

17. 人民公敌申公豹就在这里，身边还有不少能人异士，要小心应付。杀死申公豹后会立即通关。此时，纣王败亡，申公豹伏法，天下太平，在你的全力辅佐下，姬发终于建立周朝王室。封神演义至此结束。

（文/jess）

经典游戏回顾

- 生化危机
- 魔神战记Ⅱ
- 天晴传
- 黑暗王座Ⅱ
- 魔石神剑录
- 绝音魔琴
- 魔城戮战之四个封印
- 兽乡之守护者Ⅱ王泉之封印
- 炎龙骑士团外传——风之纹章
- 黑衣人
- 毁灭者

方杖友情链接

方杖向来傲视群雄，计划把经典游戏的攻略整理一箩筐，细细品味一番，一万年后给子孙留下一本“天书”也说不定。拟定了“经典游戏回顾”标题，千辛万苦之后，才发现“红警工作室”的仁兄仁姐早干在头里了。对比参研数日，又不想丢掉整理“经典游戏”的初衷，才有了这里严格讲是“部分经典游戏攻略”的内容，看来“莫道君行早”这句格言真是厉害。好东西共享，这是信息时代的信条，方杖在此友情推荐给广大电玩朋友：

HTTP：//**电脑游戏攻略秘技．红警工作室．兵器版**.1980 **分**

生化危机 ★

□□评价：

《生化危机》是 CAPCOM 继推出《街霸》系列后人气度最高的作品，它向玩家们展示了 CAPCOM 在制作三维动作解谜游戏的强劲实力。在 PS 上推出两年后它终于在 1997 年被移植到电脑上来，令众多电脑玩家欢欣鼓舞。但其对显示卡的配置之高，也令当时众玩家们望尘莫及——要有 4M 显存，否则只能以小窗口或低解析度运行。不过，该游戏除了这点上不尽人意及游戏场景画面不够精细外，其它移植得十分出色，恐怖气氛表现得尤其充分。

《生化危机 2》目前也正在移植中（号称其 PS 版发售当天，众多日本玩家冒雨排队购买），估计年底以前我们能看到这款作品——据说显示卡要求 VOODOO 2。

BTW：记住，胆子小的不要在夜里独自玩哦。

简易攻略

1. 先进入食堂调查，和同伴交谈后，再进入食堂旁的走廊，看到僵尸后可与它一战，不过最好加速逃回同伴处，以节省弹药，同伴会替你收拾，接着回大厅，发现队长不见了，在大厅四周走廊走一走，同伴会交给你一把万能钥匙，进入蓝色门。

2. 先推架子至雕像前，再走上架子，可在雕像之水瓶中得到地图，再进入左边房间，小心避过地上的僵尸，可在架上找到墨水（有墨水可在大厅打字机前 SAVE）。

3. 回到雕像之间，进入右侧的门，小心对付两只僵尸犬，打完后可推走

廊上某柜子，得到弹匣，继续前进后进入某小房间，可在墙上找到散弹枪，要退出来时发现落入陷阱，此时静待同伴救援（此为剧情，一定会中陷阱）。

4. 再前进，长廊尽头左边有一扇门，其中有许多乌鸦，因手中武器皆不能伤到它们，所以千万别开枪，以免激怒它们。房间中墙上有许多幅画，依照人的一生顺序，按画上的开关（出生，小孩，少年，青年，中年，老年，死亡）就可以得到星星的纹章。如果不幸按错，立刻逃离，以免遭鸦群攻击，可在离开房间后，再回来重按一次。

5. 回到长廊尽头，开尽头之门，走到底后会发现一幅画，上有四个空位，星星的纹章可放在上方，日风月三纹章以后才会得到。回餐厅，在壁炉前可得一徽章，进入旁边的门，再用万能钥匙进入粉红色门，是一个 BAR，可推开书架得到琴谱，在钢琴前使用，可弹奏月光曲，弹奏完后出现秘门，可找到黄金徽章，再放入餐厅中得到的徽章，可离开 BAR，回到餐厅后将黄金徽章放回壁炉前，时钟会移开，可得一把钥匙。

6. 回到长廊尽头乌鸦之间的对面，可打开新路，找到贮藏室，在此整理装备，并可 SAVE……

这是游戏刚开始的部分，大致上是拿一些武器，如散弹枪、硫酸弹等等，还有就是两把钥匙（除了兜之钥以外的钥匙），把所有能开的门都走一走，收集好四枚纹章，以打开通往中庭的路，这是第一部分的大略情形……

第一把钥匙，应该是叫盾之钥吧，橘色的，在食堂的那座钟后面，拿的方法是先在食堂的尽头拿到一面徽章，然后到食堂旁一间有钢琴的房间去，在柜子上找出乐谱，然后弹琴，就会有暗门打开，从贝多芬像的下面拿出另一面徽章，把原本自己手上的补回去，就可以出去了，回到食堂，把贝多芬那块徽章贴回食堂尽头，就可以得到钥匙了……

第二把钥匙，则是先在馆一阶的一个储藏室中拿到药，然后走到馆一阶另一边的一间花房，把药加入抽水机中，就可以杀死挡路的植物，得到铠之钥……

至于四枚纹章，分别是在：

1. 一间画室（馆一阶），按照顺序按划上的开关，即可得到。

2. 到馆二阶食堂的二楼，把一座雕像推下楼，碎片中可以找到一颗蓝宝石，把这颗蓝宝石放进馆一阶一间有老虎雕像的房间中老虎的眼睛里，即可得到。

3. 在馆二阶一间有许多铁甲武士的房间里，用木头雕像盖住地上的两个

通气口，按房间中间的开关，即可得到。

4. 馆二阶有间房间有阁楼，打死阁楼中的大蛇，可得到第四枚……在离开馆一阶、馆二阶的时候，应该只剩下需要兜之钥才能开的房间没开……

中　庭

这部分没什么，主要就是用工具间的一把四角型扳手，把水坝的门打开，然后就顺着路进入寄宿舍……

寄宿舍、寄宿舍地下室

到寄宿舍最主要的目的就是拿到兜之钥，但是在此之前必须先进入001、002两间房间，拿一些东西，002以及003的房间需要钥匙，地下室的动力室也需要钥匙，只要顺着找都可以找到，一把钥匙在浴缸里，一把钥匙在蜜蜂窝旁边，另一把则是在动力室的隔壁……动力室可以启动电力，把水抽干；有蜜蜂的那间房间里，有一间有猜谜锁的房间中可以调配药水，调好了再去地下室，可以把怪物的根杀死，最后则是进入003号房，把书架上一本书放回正确的位子后，有秘门出现，进去打死怪兽（两颗火炎弹即可）后，可在壁炉里找到兜之钥……拿到了兜之钥之后，要回到馆中了。

馆一阶、馆二阶

好几个本来不能开的门，现在都可以开了，食堂二楼有个房间，打开之后可以在鹿头上找到红宝石，跟蓝宝石一样嵌入石老虎的右眼中，可以得到一把大榔头左轮枪，威力蛮强的。此外，就是二楼的另一边，找到馆二阶地图的那间房，里面有个房间也可以打开了，弹过钢琴后会出现一条蛇，把它宰了之后，会出现一个地洞，由这个地洞可以到很多馆中没去过的地方。在一间像是图书馆的地方，打开灯，把一座石像移到灯下，有个秘门会开，可以拿到光碟片，记住要拿喔，不然救不了队友的……

研究所 b2

b2要是记得不错的话，在映像资料室外的桌子上可以拿到一张光碟片，映像资料室则是要到b3去解开门锁……在资料室里，可以打开墙上的一个开关，会出现暗柜，不过我不记得会拿到什么了。

研究所 b3

一下楼梯的那间房间里头，第一间可以得到一些密码，等一下进入一间实验室时，有台电脑要你login，login是john，password则有两个，一个是ada，另一个是mole，可以分别打开b2及b3的电子锁，接下来则是要分别使

用三张光碟片，能用的机器分别是在：

1．b3 一下楼梯那条走道的一个房间中。

2．动力室的第一间房间，可以爬气窗到一间太平间，里面也有一台。

3．动力室中有电力符号的那一间，里面有最后一台。

三片光碟都用了之后，别忘了把电力室中的电力打开，就可以去搭乘往 b4 的电梯，此时进入剧情画面，在 b4 将遇到一只怪物，我是用三颗硫酸弹解决它，和队友出来之后，发现坏人打开了爆炸装置，于是就要逃到 b1 去逃生……

记住去救你的队友，在 b3 一下楼梯的那条走道通到底端……

逃上 b1 后，搭电梯逃生，捡到一个电瓶并装上之后，可以打开停机坪的门，发射一颗信号弹后，就有队友来救你了……不过此时地下会跳出一只怪物，打赢他才能走……

直升机上的队友会丢一把火箭给你，捡起来打中怪物就赢了（不过要能撑到捡到武器时）……

魔神战记 Ⅱ ★

□□评价：

《魔神战记Ⅱ》，大宇的经典 RPG 游戏。由于其纯西化的风格，因此人气度上显然不敌《仙剑奇侠传》，但称其为经典 RPG，应该不算太过分。

攻略秘技

我们故事的主角亚特斯是王城保安队队员，闲着没事溜到王城后山睡大觉。一觉醒来后被保安队长叫去，队长说最近王城附近出现不少怪物，叫亚特斯到城外巡查，另外还告诉亚特斯说他妹妹来找过他，叫他赶快回家一趟。回到阿尔卑村的家里后，发现亚特斯的爸爸误食了有毒的果实昏迷不醒，幸好亚特斯的爸爸在村子的后山遇到了蓓莎。于是亚特斯到后山找蓓莎，发现有坏人为难她，保安队员当然见义勇为，救了蓓莎一命，顺便请她加入队伍。

回到村子的家后，蓓莎看了一看，说那时候用药草暂缓毒性的蔓延，但是还需找一种叫蕨子花的药草才能完全治愈，这种药草一定要长在潮湿的地方，在阿尔卑村的东南方山洞里可以找得到。来到山洞，杀死几只妖怪后取得药草，救了老爸之后，老爸叫亚特斯护送蓓莎回南方，临走时，顺便在屋后救一只灵兽。

通往南方的关卡已经被国王下令封锁，本来不准通过，但因为蓓莎救了亚特斯的老爸一命，而亚特斯的老爸又是这个关卡守卫的恩人，所以就放两人过去了。过了关卡，向右走进绿世界，蓓莎发现整个绿世界森林妖气重重，怀疑绿世界的精灵女王出事了。

穿过迷宫一样的森林，走到一个断桥前面，可以找到精灵女王，她说魔族皇帝的手下已经找到这里来了，为了抓蓓莎而杀了许多的族人，叫蓓莎快

逃，否则这个世界将要灭亡，蓓莎却完全听不懂她的意思。女王还告知先到南方欧比尔大陆的库拉奇岛找魔导士雷米夫，他会提供一些帮助。在村子最右下边草丛里的一颗石头附近，有生命果实一颗，水井旁可以捡到一株解毒草。南边唯一的桥被人施了冰冻魔法，根本无法通过，亚特斯和蓓莎只能先到附近的村子想想办法。在拉玛巴德村听说有独眼巨人经常到村子骚扰，亚特斯找到村长得到任务之后，向村庄的右边的路走去，打败独眼巨人后，村长为了表示感谢，送给亚特斯一瓶苏比特酒。在村子中又打听到东南方的山洞里有巨大的火龙出没，但是可别太性急，要是现在莽撞地冲过去，肯定会被烧成炭灰，还是先找些护身法宝来再说吧。

继续向前走，在玛姆村听说有冷冻水瓶的消息，冷冻水瓶装着神圣水，洒在身上可以不惧烈火，但水瓶已经被强盗抢走，没办法，只能来个"黑吃黑"了。听村民说在附近的瀑布旁就能找到强盗的老窝，于是亚特斯就四处寻找瀑布。这里西边与南边各有一个瀑布，亚特斯来到南边的瀑布，因为突然想到草丛里方便一下，意外地窥见瀑布下面有人在洗澡，不幸的是这个被看见的人就是魔皇帝之女蒂莉蕾（亚特斯这时还不知道），大小姐们的脾气好像都一样，二话不说就派妖怪上来动手，可那些妖怪实在不济，几下搞定，她只好愤愤离去。

村庄外，西边瀑布的旁边有四根石桩，推来推去就是没反映，看来还要按照一定顺序。在附近的几个村子打听一下，最后在普力兹姆村找到一个自称以前是海盗的雷德，看他的样子肯定知道点什么，于是亚特斯用苏比特酒将他灌醉，他迷迷糊糊地唱出一首歌谣："北海逞雄风，西海任翱游，纵横东海上，闻名全南海"，根据歌词就能推断出顺序，回到瀑布前，按北、西、东、南的顺序推动石桩，山洞的大门打开。在洞的东北方找到冷冻瓶，经过神圣水的洗礼之后回到火龙洞，在洞的深处遇见火龙，看来火龙只是喷火厉害，其它方面都不太强，不一会儿就落荒而逃，二人追踪而出。在出口附近看见一个热晕了的少女，蓓莎施法将其救醒，她就是队伍里的第三位成员朵蜜拉。南面的桥被一个女子用冰封住，让朵蜜拉施点火球术，就轻松把冰柱解决掉，不过还没过桥就被蒂莉蕾挡住，说要报上次一箭之仇，看来她对偷窥之事一直耿耿于怀。无奈，她带来的怪物还是太弱，又吃了败仗，看来仇恨越积越深。

过了桥来到里米村外，村子里荒无人烟，再向里走遇到了亚娜坦——兽人族之王的女儿，也是位女战士，她叫大家快逃命去，就丢下队伍径自杀敌

去了。继续往村庄里搜寻，碰到这位亚娜坦在跟怪物撕杀，于是大家也上去助一臂之力，杀死怪物之后，亚娜坦请队伍到巴凯萨瓦城去作客。当亚特斯一行来到城门口时，却被侍卫挡住，队伍只好四处逛逛，在西边的森林里面，刚好看到亚娜坦，把事情经过跟她讲之后，亚娜坦答应带大家进城。

原来巴凯萨瓦城中出现了叛徒，将城里的守护神像偷走了，亚特斯一行受命去寻找。到东面的梅吉尔村找点线索，听说东北方的山洞中有可疑的人出没。来到山洞找到了叛徒，他就是凯休尔——三个神兽战士之一，但是不知是什么原因投靠魔皇帝了。当亚特斯想把他截住的时候，魔皇帝的手下半路杀出，将众人打败，并护送走了凯休尔和神像。众人回到巴凯萨瓦城去见兽人王，兽人王告诉亚特斯，被凯休尔偷走的神像就是凯索雕像，它与火龙之眼、黑暗之剑并称三神器，而魔皇帝受了手下妖王的怂恿，到处寻找三神器。说到火龙之眼，朵蜜拉想起小时曾经在黑暗大陆的某处溶洞见过火龙，于是大家决定去黑暗大陆，从这里到黑暗大陆的唯一路径是通过费加罗帝国的传送站。

当众人要通过南方的古雷尔桥时，却发现桥上被雷王施了魔法结界，守桥的士兵都被闪电劈成了黑炭，听亚娜坦说只能走兽神道。兽神道作为兽人族的圣地是不准外族人通过的，唯一的通行证——兽人徽章在兽使者手里，而他却到各地游览大瀑布去了。众人回到玛姆村，村民告诉亚特斯，有个满嘴獠牙的怪人在客栈里。来到客栈一看，果然是兽使者。但他说兽人徽章已经给了蒂莉蕾，让亚特斯去找她。众人到处找得好辛苦，最后在梅尔吉村的客栈中找到蒂莉蕾，而她却说想要徽章必须满足她三个愿望。亚特斯无奈只好同意满足她三个不伤天害理的愿望，她高高兴兴地将徽章交给了亚特斯，同时提出了第一个愿望是要寒冷的雪山上的梦之花．为了博得美人一笑，只好劳累大家了。亚特斯一行拿着兽人徽章走进兽神道，兽神道是一条极长而又笔直的通道，一直走到底就行，出了兽神道，众人来到欧毕尔大陆。

前面不远就是沙耶村，海的对面是库拉奇岛，村民说魔导士雷米夫就在岛上，但到处找不到船。听说村里唯一会造船的木匠希巴搬到里卡尔村去了。村子东面就是奥姆斯山，过了奥姆斯山就是里尔卡村，但是山上突然来了暴风雪，又听说西边山洞住着靠捕猎沙虫为生的玛屈族，他们有御寒的药物。众人来到山洞的入口处，却被大石头挡住，在洞口附近找到密道，进洞后发现里面空无一人，走着走着忽然地下钻出了一个大沙虫，把众人吸进肚子里。在一番冲杀后又回到洞里，这时挡路的巨石不见了，向里走遇到了玛屈族人。

村长告诉亚特斯，刚才族人为了躲避沙虫而进入了密道，并且答应送给亚特斯御寒的药物。等着配药的时候，在洞中四处转转，发现蒂莉蕾被玛屈族人当成奸细关在牢房里，在要挟不成的情况下只好放人了。向族长要到药物之后来到奥姆斯山，在山上遇到了雪妖女，雪妖女告诉亚特斯，蒂莉蕾对他一往情深，要亚特斯不要辜负了她，说完之后就不见了。在右面找到梦之花。

下山之后，来到里卡尔村，在旅馆又看到蒂莉蕾了，亚特斯把刚摘来的梦之花送给蒂莉蕾，蒂莉蕾看到很高兴，只是好景不长，马上出现一个自称蒂莉蕾哥哥的男子萨兹，说奉父王之命要带妹妹回去，因为有传闻说蒂莉蕾跟一个无名小辈在一起，父王听了很生气。蒂莉蕾还想待着玩，她哥说再不走就要用强硬手段了，蒂莉蕾马上告诉亚特斯要他做的第二件事就是帮打倒这个男子！她哥一听到亚特斯，发现原来跟他妹妹在一起的人就是他父王已下令要干掉的亚特斯。不过，假如亚特斯马上离开他妹妹，他可以放亚特斯一条生路，眼看冲突就要发生，队里的朵蜜拉忽然说："萨兹，没想到这么久不见，你还是这么自大"，原来他们认识。最后这个萨兹看在朵蜜拉的面子上放过了亚特斯，看来朵蜜拉与这位男子有不寻常关系。

在村里找到木匠希巴，但是他得了重病，卧床不起，可是以前和他在一起的依莲却不见了。亚特斯等人来到村子东面的树林中寻找依莲，忽然遇到了一只大蜘蛛，将其击败，蜘蛛化成人形，原来她就是依莲。因为希巴以前救过她一命，所以她长大后回报他，后来却发现自己身上会发散毒气，才导致希巴生病，所以她不得已只好躲开希巴，最后依莲自杀，拿出蜘蛛的心脏，这样才可以救希巴。

回到希巴家之后，把事情原委告诉了希巴，希巴悲痛之余，还是答应亚特斯为他们造一艘船。到村子东边的森林里找到希巴，他说他找好木材了，叫队伍可以到沙耶村等船造好。坐上船之后，就到了南边的库拉奇岛上。在岛上，众人见到了魔导士雷米夫，魔导士告诉蓓莎，原来妖王告诉魔皇帝想要长生不老必须得到三神器，而举行仪式时还需要有神之血的少女来祭天，而蓓莎正是塞亚四神的后代，所以魔皇帝千方百计地抓她。同时还告诉蓓莎，精灵女王被绿世界的树妖挟持，为了杀死树妖救出女王，只能用神匠村神匠斯多提造的天工神斧，其它武器对树妖无效，于是众人决定先到神匠村找斯多提。

回到里卡尔之后，找村长要通往神匠村道路的钥匙，可村长说那只钥匙丢了，于是找到北边的河畔的一个小孩（本来要吵着跟大姐姐玩的），看到小

孩手上拿着什么东西，结果小孩说要跟大家玩躲猫猫，找到了才给亚特斯看。在武器店右边的树丛里，找到小孩，这小子被抓到以后说不能相信陌生人，不肯交出。亚特斯哄骗之后，小孩要以一个玻璃彩球交换。到特洛克村，听说这里的水井最近没水了，水井旁的小女孩琳琳手上有一颗玻璃彩球，结果亚特斯来找这颗彩球的时候，琳琳说掉到水井里面去了，只好跑到这口枯干的水井去找，最后一只蛇妖突然出现。亚特斯在最开始时所救的那只灵兽会帮你把彩球咬过来。找到彩球后，琳琳又说不要了，要送给主角，回里卡尔村找该打的小孩拿钥匙。

通过山道，假如实力还不是很强的话，要尽快找到神匠村，外面的怪物很强，相对地练功也很快。据说神匠克利斯提是因为打造了黑之剑才被诅咒死掉的。听说北边有个梦幻谷，神匠死前经常去那个地方，虽然说神匠死掉了。这里的三四间武器店却都假其名来赚钱。

来到梦幻谷，此处不能存档，但是可以使用转身术逃命，走错岔路就会回到起点。依照每个路口的顺序，转向如下：右下右左左左上右右，就可以找到这位传说中的神匠了。

原来神匠在一年前在这个梦幻谷发现了一块稀有的矿石，发现这块矿石可以铸成一把最强的魔法宝剑，来弥补他先前铸出黑之剑的大错。村里传说的诈死都是掩人耳目的，至于天工神斧，亚特斯来得太晚了，他已经送给那位凯休尔，他说从眼神里看出凯休尔是个好人，所以才送他的。至于黑之剑，因为神匠铸了这把剑却无力毁掉它，造成世界浩劫，所以他把这把剑封印在南方的剑冢之塔，万一魔剑真的再世，就请队伍去神匠村找他。

出了梦幻谷，来到毕欧斯奇村，在村子西北方瀑布里面有传送魔法阵，可以传送到东南方费加罗帝国附近一个的据点。这里有石门挡住，找过了神匠之后，石门就开了，里头先后有两道扳手开关，分别控制两道门，将之扳开（听到咚的一声），其中一道门就是通往传送魔法阵的入口。

到处谣传黑暗王的故事，大魔王到处杀人，但是跑到这个村之后，突然昏倒，就有一个少女希蕾娜敢拿水给他喝，于是就发生爱情故事，黑暗王以后没再杀人，黑暗王名叫卡罗索多。众人通过魔法阵来到剑冢，可是剑冢被结界包围，根本进不去，只好先到费加罗帝国转转。

费加罗的城主不见了，由城主的弟弟梅拉尔作代理城主，亚特斯一行走进宫殿大厅，城主在会议室开会，听说魔皇帝的三样神器已经找到两样了！据说黑暗王十几年前被五族围剿，最后在桑罗底村附近山区战死，那时候他

妻子刚生下一个小男孩，不过没人知道他们的下落。这里是通往黑暗大陆的唯一据点，不过传送点坏掉了，要另想办法，西边的剑冢之塔被克理斯提施了结界。在地牢遇到不知其名的蒙面铠甲人莫名奇妙地送了亚特斯一颗水晶矿石，这颗矿石可打破在剑冢之塔下的结界。

一走进去先被结界挡住，使用水晶后破除了结界。进塔以后，走到最上层，摸一下石像鬼雕像，一场战斗又开始了，打败雕像，后门才开，看到了暗黑之剑，但是萨兹随后赶到，朵蜜拉痛斥萨兹铠甲人是他假扮，萨兹听得一头雾水，问朵蜜拉为何不顾以前情份，讲一堆没有的话。雷王也跟随而来，跟众人打一架再说，结果被亚特斯打败。萨兹顾及朵蜜拉的情面，不跟亚特斯出手，可是把暗黑之剑拿走了，走前还告诉亚特斯，叫他到费加罗帝国与蒂莉蕾做个了断。

进宫殿找到蒂莉蕾，儿女情长，蒂莉蕾是魔王的女儿，而亚特斯为了世界和平，所做所为都是跟魔王做对。别忘记魔族习俗，女孩被偷看洗澡，一定得要嫁给那个男的，所以说关系有点复杂。

见完这一面之后代理城主梅拉尔出现了，他说魔族派人跟他谈一些和平的协定，亚特斯质疑，魔导士雷米夫说魔王是要统治世界的，梅拉尔看到亚特斯连雷米夫都搬出来了，理亏忙改口说要再调查看看，然后就说要去接待所招待一下那些客人。亚特斯就跟过去接待所，但接待所里没人，随后来到地牢里去，看到梅拉尔被关在里面，亚特斯感到很奇怪，忽然又发现牢门没关，于是进牢里把梅拉尔救出来，谁知他突然跑出来把队伍反锁在里面，原来他投靠了魔皇帝！众人被关后，在后面墙壁上找到了密道，密道里往右边的墙壁有条小路，可以找到一把银色发饰可供女性佩带。走到密道的另一端，又是地牢，右边有个不起眼的开关可以打开铁门。过了铁门，突然前面有颗大石头往队伍压过来，凯休尔突然出现，挡住这颗石头叫亚特斯等人快逃，结果凯休尔施了个牺牲成仁咒，与那颗大石头同归于尽，临死前，凯休尔对着旧情人亚娜坦说出他并没有背叛兽人族，当初魔导士雷米夫发现了魔皇帝的野心时，就希望他假装投靠魔族监视魔皇帝，所以没有让别人知道，现在魔皇帝已经得到守护神像与暗黑之剑，似乎也知道火龙之眼是什么物品，叫亚特斯快赶去隆萨克大陆阻止他，并把天工神斧拿出来送给她，对爱人说：见斧如见其人，然后与世长辞，又是一幕悲剧。继续走就到了费加罗帝国附近的地面上，于是可以拿着天工神斧去绿森林砍妖树王，救精灵女王了。

回到绿森林，走过一条隐蔽的小路找到妖树王，砍了妖树王以后，救回

精灵女王，女王说她一直用心灵力量在调查，现在已经发现最后的火龙之眼了，女王说可以施传送魔法阵把亚特斯等人传送到黑暗大陆去，但是因为黑暗大陆外围施了防御魔法，以女王一个人之力是没有办法的，叫主角到那德王城去找那德王来帮忙。

找到那德王，将事情陈述了一遍，那德王说很愿意帮忙，又提示了蓓莎，听说在东南的高原有一个神居住的地方。回到绿世界，精灵女王与那德王合力把队伍传到隆萨克大陆了。

魔皇帝的城堡奎尔亚拉城在东边一个有湖泊环绕的小岛上，但须经过一座山谷才能到达。

旅馆里又碰到蒂莉蕾，说魔皇帝派了不死军团守在城堡入口，不死军团就算被打死也会分裂再生，她突然想到亚特斯说过，只要魔皇帝不再有征服世界的野心，亚特斯就不会跟她爸发生冲突了，似乎想到什么，就跟亚特斯说给她五天时间。

传言魔皇帝的儿子萨兹跟四魔将其中的火王的女儿是一对情侣，不知道为了什么，火王被魔皇帝拘禁了起来，而他女儿也从此失踪。魔皇帝手下有种不死怪，被打死了还会分裂再生，不过听说有种长在腐烂骨头里的驱魔草可以克这种不死怪，而北边山洞有一堆死人骨头。

出了村庄也找不到什么线索，在村内的各民宅逛逛，忽然亚特斯脑海里出现了一个声音，叫他到南方去，而其它三个人都没听到，在听到了三次以后，到南方的沙漠火海，出现了一个坑洞，跳下去。

一跳进去，就有只怪物直叫有东西入侵，要保护主人！跟众人打起来，将其打败，在洞中遇到了一个中年女子，她是在战乱中丢掉孩子逃到这边来隐居的。亚特斯发现与这个女子好像有很亲切的感觉，这女子就收亚特斯作干儿子，并送了一条祈祷项链给亚特斯作见面礼（记得装备起来）。

回到村里后，有人说蒂莉蕾偷跑进存放那三神器的塔顶想偷走神器，结果被发现，被父王软禁。亚特斯等人经过东南方的小路赶到奎尔亚拉城。魔皇帝下令要抓以亚特斯为首的一伙人，并派兵在这里镇守，在这里跟守卫来一场决战，要硬拼。

一路上都有怪物挡路，不过还好有商人在这里卖好武器，选购一些继续向前，看到萨兹昏倒在路边，救醒他后，萨兹说是妖王下的毒手，魔皇帝为了长生不老已经不顾一切，萨兹拜托亚特斯赶快救出蒂莉蕾。

朵蜜拉原以为她父亲是萨兹害死的，萨兹这次发现她父亲一直没有死，

还在奎尔亚拉城东北的熔岩洞窟里面，似乎她父亲跟火龙之眼这样神器有关。此时出现暗笑声，妖王手下第一大将摩洛特奉妖王之命，要来干掉萨兹，还召唤了一只岩石巨人出来跟大家玩玩。一场恶仗之后，摩洛特将萨兹抓走了，亚特斯一行向东北的熔岩洞窟前进。

一走进洞窟，朵蜜拉就觉得似曾相识，又不知道萨兹说的是不是又在骗她。走到洞穴深处看到一只火龙，似乎比上一次看到那只更强，有打败第一只火龙的经验打败这只应该没问题，最后火龙变成一个人了，没说一句话就走了，朵蜜拉才突然说那个人就是她父亲——火王。再走近一点，见到火王了，火王说了他们是火龙族的后代，与魔族是一点关系都没有的，火龙族有一个特性，就是当身心陷入低潮时，就会变身成火龙，会丧失理智，也就是说，当初亚特斯在以前那个洞窟遇到的火龙，就是朵蜜拉变身而成，所谓的火龙之眼就是火龙族人的心脏。偏偏这火龙之眼是需要一对，而这世上火龙族人就只剩这父女俩个了，所以魔皇帝肯定会来抓朵蜜拉的，他说这可能不只为了让魔皇帝得到不死的力量而已，可能妖王还有更险恶的阴谋。

下面该向奎尔亚拉城进军了。可朵蜜拉说找不到驱魔草，就打不倒不死军团，而有骸骨的山洞被大石门给封住了。原来魔皇帝早先把这个山洞的钥匙拿给火王保管，这下就拿到了骸骨洞穴的钥匙，众人在洞穴中找到了四棵驱魔草和传说中的五圣器，之后到奎尔亚拉城会合。

解决挡路的不死军团后，杀进奎尔亚拉城，来到城内西边的塔，往塔顶一看，竟然就是蒂莉蕾和妖王的部下摩洛特。到了塔顶，先把摩洛特打败，开门见到了蒂莉蕾，讨论的结果，只有先打败妖王，才有可能让魔皇帝不再被蛊惑。蒂莉蕾被父王软禁，萨兹也被妖王抓起来，蒂莉蕾说他们可能在宫殿大厅讨论事情，众人向宫殿前进。

来到宫殿，结果大厅里没有任何人，一二层楼都有不少宝箱，走进地牢，结果看到萨兹被关在牢里，只是找不到开门的机关。打开这个铁门有顺序性，第一个开关就在你步下地牢的楼梯旁边，第二与第三个开关在地牢最里面，左右边各一个，必须先开左边开关再开右边。

萨兹说被打昏在这里是遭到妖王的暗算，妖王带着两个神器，跟魔皇帝去天空之城了，他听妖王说过，天空之城是神居住的地方，在那里使用三样神器就可以得到不死的力量。亚特斯问怎么去天空之城，他说可以从皇宫后面的房间传送过去。

来到皇宫正后方，有个门把亚特斯等人给吸了进去。遇到了当初在奥姆

斯山里遇到的雪女，原来她就是四大将之一的水王，在她身后就是往天空之城的传送点，不过必须得打败她才能过去。用火系法术将她快速击败后，通过传送点来到天空之城。

由于魔皇帝不待三样神器到手就赶往天空之城，所欠的就只剩火龙之眼——火龙族人的心脏以及神族少女蓓莎的血。一进天空之城，就看到城上站着魔皇帝、妖王，以及前来算账却被抓住的火王，他们正在讨论还欠缺的那两样物品时，亚特斯等人正好送上门来。妖王站在塔顶对下面的队伍喊话，想要救火王的话就快上来吧！到达塔顶前记得存档，并且调整到最佳状态，否则一踏进塔顶就由电脑接手。

连打两场到了塔顶，亚特斯质问魔皇帝，为了得到不死力量，牺牲自己的儿女也无所谓？魔皇帝回答，黑暗大陆到处都荒凉，人民过着非常困苦的日子，为了让他的子民能过更好的生活，只好扩展疆土，让人民可以迁到容易生存的土地上，这一生的愿望眼看将随年纪太大而无法实现，这时候他却知道了永生的办法，他就决定不惜一切得到这个秘密。

亚特斯问：连儿女都不顾，还会顾人民吗？发动战争还是人民受苦。魔皇帝说：一个领导者要懂得牺牲少数人来成就大事业，让大多数得到幸福！亚特斯说：完全没考虑那些少数的感受，为什么他们这些少数就倒霉？妖王补一句：别跟这些愚民浪费唇舌了，你伟大的情操他们是无法了解的。于是魔皇帝亲自出马教训队伍一下。魔皇帝被打败后每个人都升级了，不用再用帐蓬了。

打败魔皇帝后，似乎魔皇帝想通了，只是妖王仍不罢手，反而讲出了整件事的真相：根本没有不死力量，这些只是他怂恿魔皇帝收集神器的诱饵罢了，当年魔皇帝联合那德王、兽人王、精灵女王击败了黑暗王，当初他们为了怕黑暗王死后作祟，就把配剑交给了打造的神匠，希望神匠能毁掉这把剑，但是神匠毁不掉，只好封印起来，也就是这把暗黑之剑。而凯索之像，就是黑暗王所穿的盔甲，是当年埋了黑暗王之后兽人王取走的，只是这种丑事，兽人王是不会说的，于是派女儿来查。至于火龙之眼，则是他要用来重塑黑暗王的躯体让黑暗王重生！黑暗王就是妖王他一手创造的，他就是神，众天神对纷乱的世界所下的决定——完全毁灭，再重新创造新世界，黑暗王就是被派来执行毁灭世界的任务，但天神中的赛亚四神不赞同这种作法，便在黑暗王身上注入了爱的因子，以致于黑暗王爱上了人类的少女，使得任务失败。众天神对爱的影响力之大，觉得不可思议，于是重新讨论人类的命运，但是

人类却追杀不再有威胁的黑暗王，甚至追杀他无辜的妻儿，众天神明白人类冤冤相报的劣性难改，鉴于黑暗王杀戮在先，只好先观察百年再说，但妖王不认同这种作法，于是下来让黑暗王复活，继续执行任务。当初因为是赛亚四神给了黑暗王的感情因子，所以，为了让黑暗王恢复杀戮的记忆，只有用赛亚四神的血来洗净，而蓓莎是赛亚四神的后代，所以要取蓓莎的命，于是与这个神展开了恶战。

妖王被击败后，说总有一天世界还是会毁灭的，这世上还会有新的黑暗王出来的，到时候新的世界就会来临了，他还会回来的，还告诉亚特斯，要带着项链找他的义母。

经过了这次的事以后，魔皇帝好好地谢了亚特斯，至于他女儿与亚特斯之间，他不会再插手干涉的，临走之前还希望朵蜜拉好好照顾他儿子。

于是队伍就要解散回家了，只留下亚特斯与蓓莎，两人的感情正要解决的时候，谁知亚娜坦突然跑回来大叫，蒂莉蕾受重伤了，很危险。看来蒂莉蕾非常关心亚特斯，就跑过来了，结果被这里的怪物给打成重伤了，看来死期不远。临死前蒂莉蕾问亚特斯一个问题：你是不是喜欢过我？亚特斯说是，蒂莉蕾要亚特斯为她做三件事，现在还剩一件，问亚特斯在她死之前可不可以躺在亚特斯怀里，亚特斯只能答应了，蒂莉蕾真的死在他怀里了，亚特斯自己作了抉择，他对蓓莎说：他喜欢的是蒂莉蕾。

三年后，亚特斯站在蒂莉蕾的坟前若有所思，他妈妈来提醒叫他去参加亚娜坦的 18 岁生日宴会。亚特斯站在坟前对蒂莉蕾说着：当初在沙漠地洞遇到的义母，就是他的生身母亲，而他的父亲就是黑暗王——卡罗索多，他也就是黑暗王的儿子，当年亚特斯出生没多久，就被四大族人发现行踪，并杀了黑暗王！他母亲一路逃亡，后来把他放在一位将军的门前，也就是他的养父鲁尔，而他母亲遇到了怀有野心的妖王，封了他母亲的记忆，还将她藏在沙漠地穴里，母亲与他重逢，她的记忆也因为那条项链而恢复过来。

来到了亚娜坦的家，巴凯萨瓦城除了蓓莎还没来以外，大家都来聚会了，朵蜜拉跟萨兹要结婚了，在门口寒暄一阵后，通通跑进去庆祝，亚特斯还没走进去前，转过头，忽然看到远方蓓莎的身影……

天晴传　★

□□评价：

长久以来，TGL 的作品似乎一直想给玩家证明一个事实——TGL 的美工就是天下第一。不管你是不是承认它，16 色组成的精美的画面让你除了感叹之外，真是没有话说了，《天晴传》便是最好的证明。不过《天晴传》的故事情节过于老套，而且很容易死机(虽然有人说那是假死机，15 分钟后就可以恢复正常——天哪！方杖可没有这个耐心-_-多到女巫处存盘是很必要的)，不过即便它还有这样或那样的不足，作为曾经号称日本第一 RPG 的《天晴传》还是值得你一玩的。

攻略秘技

引　子

3 月，窗外还是一片皑皑的白雪。

北海道的春天总是来得特别迟，如果在这个寒冷寂静的冬日还能有一丝生气和温暖，那就是万能屋了。泡在温泉中真是一种享受，享受一个惬意的下午太难得了。

难得的是悠闲，英雄的生活中也有片刻的宁静。可是昨日的风尘和疲倦是否都能随着潺潺的流水付诸东流呢，漂泊的江湖生涯始自何时，又将在何时终结？看看陪伴多年的爱猫红丸，只有它才是可以信赖的朋友……

第一章　神秘的使命

一个浪人打扮的汉子突然冲了进来。脚步踉跄，嘴里喘着粗气，一滴滴鲜血顺着衣襟淌到地上……

又传来急促的脚步声，不用问，追兵到了。浪人惊慌地回转身，没有退路，他只有选择拼命，只有选择死。在敌人的进攻中他渐渐不支，江湖中的仇杀为什么总是没完没了呢？

“光天化日下就敢杀人越货！”我略为欠欠身，虽然不想卷入任何恩怨，但决不会容忍疯狂的屠杀就发生在自己面前。

拔剑而起。

追来的半藏等人显然不是敌手，虽然他们人多势众。没等我施展开拳脚，只是游斗了一圈对手就被全部放倒，但不知事情的原委，我出手很快却无意伤人。半藏狼狈地退走了，但是浪人也已奄奄一息。听完浪人的遗言，我不假思索地接过一份密书答应去江户找伊豆野神，临行之前先到女巫那儿登记，买了把腰刀带上。

平静的日子又结束了，不是我留恋快意恩仇的江湖生活，正义总需要有人维护。而且那群杀手是不会放过任何试图阻止他们的阴谋的人的。

出了札幌，下一个目的地是函馆。众多的士兵把守在关卡前，没有通行证，有试的必要吗？我沿着篱笆寻找机会，不知不觉来到了码头。

也许当地人会有些好办法，不出所料，有人告诉我只要找到网走的五卫门就能要到通行证，他是伪造证件的高手。

在五卫门酒场，遇见酒店老板。

“一瓶好酒，我要找五卫门。”

“不认识。”

“我要一张过函馆关卡的通行证。”对这种人最好不要留商量的余地，我的眼神是两柄出鞘的利剑。面对利剑谁都会退缩，面对剑客最好还是客气一些。

酒店老板提出的条件是得到路人之村的金之琥。他告诉我路人之村在网走的东南方。

每个村子的长者都是受众人尊重的，他们的智慧和年龄成正比，所以才能代表整个村落的权力。和路人长老的谈话让我受益匪浅：金之琥在北方一个岛上的萨摩伊克尔洞窟中，渡口就在路人之村以北的海边，在渡口会有一个虾夷族老人……

“年轻人，祝你好运！”

告别老者，我没有照他说的直接去渡口。反正虾夷族老人不会让我过路，也许先到处转转会有所收获。在南边的山洞中我找到一个藏宝箱，箱里会有

什么？奶油饴?! 管它有没有用，先拿着吧。

意兴索然地来到渡口。老人会提出什么要求呢？为了拿到金之虢，什么要求都得答应。

出乎意料的是老人拿到奶油饴就让开了路。不及思索，我一鼓作气跑上岛。

岛上有洞窟，洞窟中有藏宝箱，藏宝箱中有什么？

还是奶油饴？

芝麻糖？

……

金之虢！

纲走的酒店老板仿佛知道我会拿到金之虢如期而至。

“金之虢。五卫门在哪?”

“我就是。”

老板的脸上露出一丝微笑。看着一张得意的脸，我此刻最想做的就是一拳把他的鼻梁打断，但我忍住了——因为老板答应帮助伪造通行证，只需要几天的时间。

第二章　弘光、仙台、水户之旅

能在旅馆里歇上几日未尝不是好事，多和村中人交谈也有所裨益。动身的时候五卫门居然要求加入，多个伴也好啊，红丸毕竟不会说话。我们顺利通过关卡，乘船来到弘光。

多美的海滨小城啊，呼吸着清新带有淡淡咸味的空气，真想在这小城驻足停留，即使片刻的闲暇都是那么值得留恋。看来五卫门对这一带的地形十分熟悉。顺着码头右边的密道走出弘光，这里是四界王村的地界了。

四界王村是一个充满诡异神秘气氛的村落，村民仿佛对外人都怀有浓重的敌意，就连一村之长的四界王也不冷不淡的，他的眉间有一丝忧虑。拜会过四界王，村里突然一阵骚乱，四界王说过的暗鬼又闯进村子了。

斩妖锄魔是侠客的本分，何况村民的生命正受到威胁。不费吹灰之力，那只暗鬼成了刀下亡魂。包括那个青脸老村长在内的村民对本侠的功夫佩服得五体投地，四界王再不是先前冷冰冰的样子，“少侠……”他居然拜托我去毒森林消灭暗鬼。

原来四界王村是一个妖魔之村，派给我们带路的就是一个叫玉裳的妖狐少女，这家伙还是不相信我们的能力，一到目的地就溜得无影无踪，直到暗

鬼被消灭干净才重新露面——不是自己出现，而是被我们找到，她中了剧毒，危在旦夕。

将玉裳带回四界王村，四界王的脸色变得更青了。要解玉裳之毒必须用白青蛙卵。四界王再次请求我们，这回要去的是一个蛙穴。又一个难题，不过绝对难不倒我，在蛙穴的第二层找到一只白青蛙，杀死它得到了可以解奇毒的白青蛙卵。

玉裳得救了！四界王郑重其事地将妖刀“村雨”交给我们，他说这是一柄隐藏神秘力量的妖刀，希望我们妥善保管。“宝剑赐英雄”，老头倒也识相。也许是对游侠的生活充满幻想，复原后的玉裳居然在村口缠着我们要求加入(难道那个时候就有“追星族”)，一行四人（三人一猫）沿着小路走去。

第一个关卡顺利通过了，五卫门造假的功夫真可以瞒天过海。小镇仙台又是一番景象，在这里休息一下，补充些装备。这里有一处珍奇屋，主人因为家猫跑了正愁得一筹莫展。捉猫可是我的拿手好戏，施展“绝技”，小猫手到擒来（一开始跳起，就按住右键不放 99 秒)。好客的主人一定要我们盘桓几日，盛情难却呀，正好在城里做些小买卖，把五卫门身上的东西卖个精光。

来到第二道关卡前，魔将信长率领一群魔人将我们截住。凭我们此刻的力量还远远不是敌方的对手，危急时刻酒店老板五卫门挺身而出，乘着信长被缠住，我们一阵狂奔冲过关卡。可怜的五卫门，他的命运会怎样呢？

第三章　江户城中的遭遇

水户关所的南边就是水户城，一个老人倒卧在城中，他是谁？还是先救醒再说吧。没想到这个老人竟是化了装的水户城主——三国，他把我们押解到江户准备交给万恶之首小林桃槲。

蹲监狱的滋味可不好受——居然还会有人来探监——他就是伊豆野神?!把浪人托付的密函交给伊豆野神大人，他告诉我们小林桃槲企图得到三件龙宝控制整个世界。怎么能容忍野心家的诡计得逞？我挺身而出，决心和所有的正义志士一同努力粉碎敌人的阴谋。伊豆野神又告诉我们反抗组织的负责人将会给我们的行动提供很大的帮助，他们是住在江户的“不知火时”和“电气源内”。

还是先逃出监狱要紧。要到市区先得走好长一段迷宫般的密道，既然任务迫在眉睫就顾不上浏览大都市的风光了。可是去江户城町的浅草找源内，居然吃了闭门羹，他不愿帮助我们。那就去吉元中的五番楼找不知火时吧。这回受到了热情的款待，但不知火时为何安排我们在五番楼先住上一天。

多么繁华的都市啊。第二天，我打算带上红丸去城里转转。神田传来消息说桥上有个怪物。于是我率领众人赶到右上方桥头，发现桥上有个传说中用咒语和动物内脏造出来的机械怪人弁庆，大家合力将它打倒后它居然立刻又复活。危急时刻源内赶到，他自称就是弁庆的发明者，知道怪物的弱点。在源内的帮助下机械怪人被摧毁了，源内决心为自己所做的一切赎罪，帮助我们去粉碎小林桃椰的阴谋。我又多了一个同甘共苦的好伙伴。

第四章　第一具龙宝

源内是一个科学家，他曾经被小林桃椰利用，建造了一艘动力船海龙号藏在洞窟中。如果找到海龙号一定能够抢在小林桃椰前找到"龙宝"。可是没想到海龙号年久失修，航行到难波附近就发生了故障。如何才能找到替换零件线圈呢？

紧急登陆后，大家在难波东方的一个洞穴中找到了许多宝物，可是并没有我们需要的线圈。难波北面通往神户的道路上有一处小小的关卡，没有通行证怎么办？

"可以补交通行费呀。"守关的士兵看来是个财迷，他开口要价可不低。

为了不打草惊蛇我们只有任由他敲诈了，一番讨价还价后最终给了他2000金买路费，顺着小道西北而行来到神户城。

哪里会有线圈出售呢？路人告诉我们去外国人开的TOTO屋（TOTO?怎么像是著名抽水马桶的商标），功夫不负有心人，线圈终于找到了。可是突然从旁边窜出一个霸道的小姑娘抢过线圈就跑，她留下战书要求和我在市区北面的广场决斗。

单挑？她找错对象了吧。结果是不言而喻的，小姑娘美玲乖乖交出线圈还死气白赖地要求加入我们的队伍，一同上六角山寻找传说中的龙宝（呜，我可是一人一猫行走天涯的独行侠啊）。

据说六角山上住着传说中的雷龙，是真的吗？沿着山路我们向顶峰攀去。走到半路，一个自称叫正宗的家伙跳出来企图阻拦我们的去路，一言不和就要动手。挡我者死，夺宝心切更兼妖刀在手，合众人之力我打得那个自以为是的家伙抱头鼠窜。没想到雷龙真的就在山顶上，而要得到龙宝之一的"封龙玉"就必须击败雷龙，它是护宝神龙。

此战是只许胜不许败的，美玲与生俱来的神秘力量发挥了意想不到的作用。

第五章 “天之鸟号”

夺宝之后，美玲又带我们回到神户。她的父亲宗源告知在出云神社有一具飞船并且同意女儿和我们一同冒险。乘坐飞船不是可以早日到达长崎吗？出发！

在神户的西北方有一座大山，行至山脚遇见了一位美丽的异族少女。

“喂！”

她居然不理我。

出云神社在大山西南的村庄，没想到在神社里又遇到了那个少女，她叫国，是守护神社的女巫。用不着太多的言语，国有洞知人的心灵的神奇本领，她从我的眼光里看到了勇士坦荡正义的心灵，于是打开了尘封已久的神社的大门（我好像很受姑娘喜爱，嘻嘻）。

“天之鸟号”——古代天神留下的战舰就在神社地下。没想到小林桃榔抢先一步夺走了战舰，我们只得到一片刻有奇怪符号的未知金属片。回到“海龙号”后，源内告诉大家利用金属片上的信息可以把“海龙号”改造成一艘能够像“天之鸟号”一样的飞行船，不过这需要时间。

第六章 觉醒吧，妖刀“村正”！

有了新的线圈，“海龙号”又可以扬帆远行了。平静的航程并没有持续太久，由于燃料耗尽，“海龙号”漂到了长崎——一个海滨小镇。到哪里去找源内所说的虹石来补充燃料呢？我们拜见了城主四郎却一无所获，城里的老百姓告之有人在阿苏火山上曾见到过会发光的石头，众人立即向火山奔去。

阿苏火山在长崎的东南方。右边的洞穴有“弁庆”把守，由于源内留在长崎城里，我们暂时退了出来。打败左边洞窟里的美人鱼后，我们在第三层左下角的一个箱子里找到了虹石。火山中的宝物可真不少，大家满载而归。

回到长崎，整个城市都被幕府的军队摧毁了，又是忍者半藏！我们和四郎一起将敌人击退。看着毁于一旦的家园，愤怒的四郎再也不能坐视小林桃榔等人为非作歹了，他决定加入我们的行列为民除害。

想起火山右侧的洞穴既然有“弁庆”把守，其中一定有什么古怪，于是我又领着大家折转回去。弁庆已经退走了，我们穿过山洞来到另一个大陆。

走进西南方的小村庄我们才发现这里就是传说中的龙人之村。好像所有的龙人见了美玲都敬畏三分，他们主动说出西北方的墓穴中藏有古代宝物。果真，我们在墓穴中找到一具上古遗物“克莱因之壶”和许多宝物。装备上新获得的宝物，大家的能力都提高了不少，惟独不知道那柄壶是干什么用的，

还是带回长崎的教堂问问见多识广的源内吧。

在教堂中，四郎要求海瑞神甫代替自己和大家并肩作战，他要留下来领导人民重建家园。

“亲爱的朋友，一路珍重!”

源内对“克莱因之壶”产生了浓厚的兴趣，因为它能把海龙号任意放大缩小。补充了能源的海龙号重新起航了。航程中再也没有遇上飞来横祸，我们终于到达了目的地弘前港。沿着道路西南而行来到日光＊东州宫——家康之陵所在。从路人口中打听到只有妖刀“村正”才能开启庙门。

在自东州宫向南而行的道路上我们看见了许多山洞，好奇之余进去看了看，没想到居然大有收获。除了一些奇怪的金属片不知有什么用途，其他的都是不可多得的好东西。穿过山洞我们来到了山间的越后之村。

又是一个诡异的村庄，不用说村中的居民又是一些妖怪，除了住在最里面一栋屋子里的一位老人——他说自己不是妖怪。老人告诉我“村正”的真正力量只有四界王才懂得发挥。

看来只有回四界王村找四界王了。先回弘光，从码头右边往下进四界王村。

“‘天之云业’是唯一可以和龙宝抗衡的法宝，它就在东州宫内。‘村雨’就是‘村正’……”要解除封印，让“村雨”觉醒成为“村正”的唯一方法是用四界王的生命祭奠。

……

为了更多人的幸福，四界王用自己之死唤醒了妖刀的全部力量。

泪已经干了，血仍未冷。带着“村正”我开启了陵寝的大门。德川家康的考验非常简单——击败他。

第七章　夺宝之旅

取到神器天之云业后我回到弘前港，源内说第二件龙宝在虾夷。

在虾夷小旅馆落脚后，我们立刻前往旅店西南方的大雪山。在雪山山洞的深处打倒守护龙宝的冰龙后我获得了第二个龙宝“逆鲮太刀”。

最后一个龙宝在樱岛。打败北方山洞的炎龙，第三件龙宝——“封龙玉”也到手了。

顺利地回到江户，我们又见到了伊豆野神。大家看着充满邪恶力量的龙宝一筹莫展。如何才能保证这些龙宝不落入小林桄榔之手？长谈一番，最后我决定将龙宝送回金刚山上的龙之祠，交给它们的主人伏龙。此时，源内终

于琢磨透了神秘的金属片，海龙号能够飞行了！乘坐改名为飞龙号的飞船我们到达金刚山。

刚把龙宝放入龙之祠，大地就开始震动，地面上现出一个巨大的地洞。就在此时，小林桃椰率领部下魔将信长、正宗、空海等人出现了。苦战一场，虽然击败了上前单挑的三个魔将，但精疲力竭的我再也抵挡不住小林桃椰的凌厉攻势，中了他的魔法动弹不得。这时候半藏终于良心发现，他想阻止小林桃椰对我们下毒手，结果与我们一起被丢进了地洞。

第八章　伏龙之谜

地洞就是龙之国的入口。我们苏醒的时候发现身处一个完全陌生的世界，玉裳和半藏却不见了。屋子的主人解释了我们获救的经过，交了一笔赎金我们解救了受困的半藏，他现在是我们的朋友了。在中立区的酒店中我打听到一些非常有用的情报，龙之国分为六个区域，除中立区外分别由六位龙王统治。我们正四处搜寻宝物，突然从守卫北方天之域通道的卫兵处得到天之域的统治者天龙王迪亚曼多邀见的消息。

没想到天龙王竟然是美玲的生身母亲（难怪美玲具有神秘的力量），虽然母女的相认颇费了一番周折，但最终的结局还是皆大欢喜。迪亚曼多无法帮助我们返回陆地，但她交给我们一张通行证，这样我们在龙之国就可以通行无阻了。在分别见过炎龙王普利多拉、地龙王玛卡拉、风龙王都朋、水龙王拉哈布后一行人回到下榻的酒店。酒店老板却带来一个不好的消息：炎龙王普利多拉即将率领军队攻打天之域，于是大家又立刻赶往天之域，试图阻止这场弥天大祸。

迪亚曼多交给我一份天之书状，希望我能阻止四大龙王的进攻。求和的的过程并不顺利，自视强大的龙王没有一个愿意接受和平协议，唯一方法是打败那些自大的龙王。经过一番苦战，我取回了他们的和平证明——炎之书状、水之书状、风之书状和地之书状。

回到天之域后，迪亚曼多已经得到伏龙的许可，带我们来到龙之国的中央祭坛，她牺牲自己的生命打开了伏龙之域的大门。伏龙之域的神殿中，龙宝的主人伏龙终于露面了，他说孤注一掷的小林桃椰不甘失去龙宝，为达到自己的目的企图召唤传说中的邪恶的八岐大蛇毁灭整个世界，而我具有神秘的天晴力，只有我才能阻止小林桃椰召唤八岐大蛇，才能粉碎他统治世界的阴谋。说完，伏龙经富士山口将我们送回了地上世界。

第九章　消灭天魔舰队

重见天日的感觉真好，在用通话器和源内联络时，我意外地发现失踪的玉裳居然和源内在一起。源内带来的另一个消息是小林桄榔利用“天之丘号”的技术建立了一支天魔舰队。

乘坐“天龙号”我又回到纲走，五卫门居然成功地摆脱了信长的狙击，安然无恙地回到了酒馆，看着老朋友的笑脸真是倍感亲切啊。五卫门告诉我不少瓦解天魔舰队的方法，并且表示随时愿意再出一把力。四郎重建家园的工作完成得怎样？带着关注我又飞到了长崎。四郎的情况也不错，他提供的建议十分有用。

再见，老朋友们，到庆功的那一天再痛饮一杯吧，为了庆祝，也为了纪念那些为正义不惜牺牲生命的英雄。

消灭天魔舰队的要诀在于破坏掉具有指挥作用的三座管制塔。首当其冲的是我们曾经受骗上当的水户城，打败守门的机动要塞，大门打开了。城主三国其实并不是一个坏人，他的心灵被小林桄榔施展魔法抛入了黑暗，只要找回来就能恢复人性。

富士山西南的尾张是下一个目标，城主三友的遭遇和三国一样。众人一心，他也获救了。

纪洲在尾张的西南，守在天守阁的是魔将空海。

劝降是没有用的，唯一的方法是拔刀相向，能否歼灭天魔舰队成败在此一举……

击败空海后，正宗又跳出来要求面对面地决斗。反正天魔舰队已经被歼灭了，陪他玩玩倒也无妨。

拔剑。

出刀。

这一刻不是两个剑客的决斗而是正义与邪恶的交锋，一刹那胜负就已经决出了。

邪不压正。

倒下的是空海。

第十章　决一死战

江户是小林桄榔的巢穴，众多的魔将聚集在这里企图拼个鱼死网破。不必担心，朋友们都来了。“源内、五卫门、四郎、半藏，打理这些小喽罗的任务就拜托你们了。”

我冲上天守阁顶层的时候，小林桃椰正在进行召唤八岐大蛇的最后仪式。

“住手!”

朋友们都赶了上来，斩妖锄魔谈不上什么江湖道义，大家一起出手吧!

纵有千般魔法也挡不住众人的诸多绝技围攻。在凄厉绝望的惨叫中小林桃椰倒了下去，他的血溅洒在楼板上。

战斗结束了吗?我隐隐约约感到一股压力，而同时体内的力量也随之暴涨，莫非……

八岐大蛇被唤醒了!

这传说中代表邪恶的怪兽强大得不可战胜!

赐予我力量吧!潜伏的天晴力在邪恶力量的压迫下激发，最终的正邪之战开始了……

尾　声

残阳似血，比血还红。望着天边由红转暗的晚霞，我的身影越拖越长。回家吧?

红丸轻轻地摇了摇尾巴。

宝物所在

路人村洞穴：奶油饴，金丹，赤铜铃，组纽手轮，无明刀，命罔等。

萨摩伊克尔洞窟：金之琥，虎彻，毒快丸。

毒森林：白龙之牙。

白青蛙洞：封快丸，金丹 * 2，毒蛾粉 * 2，活命丸 * 2，陆奥守吉行，破魔铃，大黑天护符。

江户地道：面当，金丹，复命丸，活命丸，延命丸，毒快丸，光之圣书，50 金。

海龙号山洞：龙之骨，蜘蛛网，樱之着流 * 2，咒禁符 * 2，活命丸 * 2，备前大船，大黑天护符，西王母之桃 * 3，金丹，毒快丸，毒蛾粉，1200 金。

难波东面山洞：万金丹，百姓锻冶之刀，酒天童子，西王母之桃，钵金，鞣革护手，命之苹果，1500 金。

六角山中：智慧苹果，猪婆龙护手，忍足袋，面当，铭酒天晴，象牙指轮。

美人鱼山洞：龙之骨，芭蕉扇 * 2，圣木之灰，丑三横笛，顽途烈斗，白龙之牙，六快丸，金刚棍，邪魅罗，饰铃，1000 金。

龙人村墓穴：克莱因之壶，摩利支天护符，献身之僧衣，雪之手轮，恶

魔之爪，顽途烈斗，菊一文字，黄金夜明，延命丸*2，竹之法被，虎月，左武法被，持国太刀，500金，中华服，贯足袋，面当，金丹，吉祥天护符。

东州宫山洞：复命丸*14，分割的金属板*4，流星的碎片*3，金丹*2，活命丸*2，龙之骨*2，黄金龙之牙，金属板，白泽之骨，青龙之牙，麒麟之骨，圣木之灰。

大雪山：延命丸*2，活命丸*2，孔雀明王护符*2，水之圣杯，甚五郎的足袋，西王母之桃多拉依萝舶拮亚，赤龙之牙，毒快丸，月影横笛，月之手轮，地狱八卦图，幽玄之面，龙之骨，和泉守兼定，金丹，猫之友，命网，智慧苹果，蝴蝶之衣。

樱岛：金丹*3，白泽之骨*2，挠的指轮，金系之法被，般若，猪婆龙护手，延命丸，鲶之八卦图，甚五郎的足袋，幽玄之面，麒麟之骨，海利克斯。

尾张：六快丸，文殊菩萨护符，白泽之骨，天晴钵卷，铭酒天晴，芭蕉的足袋，金十字架，马卡罗夏达。

水户：撒旦之抓，龙之骨，万金丹，日之圣杯，芭蕉的足袋，麒麟之骨，马卡罗夏达，西王母之桃，命之苹果，光临之圣衣。

纪州：光临之圣衣，芭蕉的足袋，西王母之桃，命之苹果，龙之骨，万金丹，幽玄之面，麒麟之骨，中华之手轮，团三郎法被。

江户：龙之骨，万金丹，命之苹果，西王母之桃，铭酒天晴，天晴法被，春诗音，天晴护手，天晴钵卷，十六夜之铃，圣罗武衣，大日如来符。

黑暗王座Ⅱ 

□□评价：

《黑暗王座Ⅱ》作为一种欧美 RPG 的典型代表，不知国内的玩家是否能够充分地接受它。作为 4CD 的游戏大片，其画面质量并没给玩家留下什么印象（方杖个人感觉其图像引擎实在是难以恭维），而且操作上确实比较烦琐。但无论怎么说也是 4 张 CD，内容上还是很丰富。

游戏操作

本游戏操作较复杂，需键盘、鼠标相结合（长“三只手”最合适），单独使用某一个亦可，但极为不便。一般情况下，行动、普通攻击、魔法攻击、观察地形时使用键盘；在取拿及使用物品、开关门、扳动机关、精确普通及魔法攻击时使用鼠标。每一项操作功能可设置两组键，以下介绍均为默认时的键位。

对鼠标的控制

N 为普通模式（鼠标头为手形）和攻击模式（鼠标头为准星）之间的切换；按住 T 也可切换到另一种模式，松手即变回原模式。

V 为普通模式（手形）和观察模式（固定在屏幕中间虚硬手形）的切换；X 为暂时切换，可四处观察地形。

行动方面

主角移动时可使用三种控制方式：

1．方向键 + Alt：黑键上、下、左、右分别为前进、后退、左转、右转，按住 Alt 时，左、右转变为左、右平移。

2．数字小键盘：8、2、7、9、4、6 分别为前进、后退、左转、右转、左

平移、右平移。

3. 鼠标：按鼠标右键将鼠标切换为移动方式（键盘可按 V）。

功　能

推荐使用 1、2 两种方法控制主角。

主角其它动作

D 和 SPACE 为跳起，C 为蹲下。

按住 SHIFT 为奔跑模式，黑色 HOME 为切换奔跑和走路模式。

U 为开关行动方向修正功能：功能打开时，当主角遇到障碍物时可以自动修正行走方向，为与障碍物方向平行。

观察地形时：Q 为向上看、Z 为向下看，A 为将视角置中。

攻击方面（鼠标为攻击模式）

普通物理攻击：F 及鼠标左键或用鼠标点击主角头像旁的武器框，距敌人近时为挥动武器或拳头（变身时），较远时为发射弓箭。

魔法攻击：S 及鼠标右键或用鼠标点击主角头像旁的魔法框；F1 至 F6 分别为选用治疗、闪电、召唤、变身、棱镜、地狱等六种魔法；大键盘数字键 1 至 5 为使用响应法力级别的魔法，按住鼠标右键也可选用各级别魔法。

两种攻击使用鼠标均可提高准确度。

物品方面（鼠标为普通模式）

I 为开关物品、装备及能力属性显示；O 为开关装备、属性栏，B 为开关物品栏；G 为能力与经验值显示的切换。

用鼠标左键抓起物品，移到主角头像处按右键使用；在物品栏中鼠标左键为拿起栏中单个物品，右键为拿起整堆物品；P 为抓起物品（必须用鼠标头对准物品），R 为将手中物品放到物品栏中，W 为使用手中物品；大键盘中 6 至 0 为直接使用物品栏中左面第一列的物品。

其它功能键

Tab 为打开地图，在地图中，黑色加、减号为放大、缩小地图；

K 为中断，省略去与当前人的谈话；

M 为开关魔法栏；

H 为帮助信息；

大键盘加号、减号为改变屏幕大小。

魔石神剑录　★

□□评价：

《魔石神剑录》，一款类似《太空战士Ⅶ》的RPG游戏。虽然它还不能同著名的“FF7”相比，但其精彩的动画，高质量的游戏画面，感人的故事情节还是给玩家们留下了深刻的印象，玩起来确实令人爱不释手。喜爱玩RPG游戏的朋友此游戏不可错过。

故事背景

很久很久以前，这个世界还没有被称之为科学的文明所侵蚀的时代。相信在宝石之中有精灵寄宿着，这种被称之为魔法的情形与所有的人都紧密相连。注入魔法之力制作“魔法石”，能够自由操作的人可以带来富裕繁荣，或是破坏毁灭。这个力量唤来了争夺，争夺又唤来了混沌，所有人的生命都将要结束了。就在这个时候，地平线上出现了希望的光芒，由被光芒所选出来的人们所守护，在漫长的岁月中薪火相传下来，而这段并没有被记录在历史上的和缓时间，后代的人称之为“和平”。具有旺盛好奇心的年轻人里克，为了追求魔法石之谜而展开了漫长的旅程。里克的父亲曾经因为出门旅行而至今下落不明，里克如今也不知不觉地受到了魔法石的神秘影响。魔法石——连在什么地方生产，到底是谁制造出来的东西都完全无法理解的石头，古代的人们所发明的这项技术，为什么没有流传到后世呢?

两年之后，里克正在回到诞生的故乡艾瑞尔村的路上，买了纪念品想要送给青梅竹马的儿时玩伴丝蒂雅。可是，迎接他的却是神

情不安的人们。突然，出现了一群身份不明的人并向村长袭击，村长的女儿丝蒂雅也被抓走了，里克果断地追了下去。但是他在那里所看到的东西，只是即将陷入混乱的世界之冰山一角而已。下定决心一定要探索的古代的记忆，不断重演但是又说不出口的错误，谁也想不到的忌讳的过去，永远也没有止境的恶梦就要发生。

攻略秘技

序　章

主角里克出外旅行两年结束，顺道买了坠饰要送给儿时的玩伴丝蒂雅，当她兴高采烈地回到艾瑞尔村时，在村子的东方出现了黄色的闪光，并且听到有人惨叫，赶到时看到肇事者已匆忙逃逸，村人也跑来一看究竟，原来是丝蒂雅的父亲莫冈重伤倒地，村人告知是士兵们干的，有位女士兵用手中发出强光打伤莫冈，并且带着丝蒂雅往村外东方的卡拉山脉的洞窟里去了，在村人的好心帮忙下，里克放心地将莫冈交给村人照料，并前往卡拉山脉的洞窟搭救丝蒂雅。

卡拉山脉的洞窟

卡拉山脉的洞窟原本是一座矿坑，自从采不到矿以后就已废弃不用。当里克穿过弯弯曲曲的矿道之后（途中有储存进度的魔法石），在尽头看到丝蒂雅被三个人所挟持着，经过一阵质问之后，女士兵施了魔法消失不见，留下两个士兵看守丝蒂雅，打倒了士兵后，里克扶起倒在地上的丝蒂雅，将丝蒂雅叫醒，丝蒂雅很惊讶看到里克，问这是怎么一回事，经过里克解释并且得知父亲受了重伤之后，两人三步做两步地赶回村子去。

艾瑞尔村

丝蒂雅得知父亲已无大碍，松了一口气，大家也都回家休息。里克在回家的路上遇到好久不见的道具店老板，寒暄了一阵后便回家，把这次旅行中所搜寻到的物品收起来，然后倒头便睡。深夜，听到丝蒂雅的叫门声，心不甘情不愿地爬起来开门，见到丝蒂雅吱吱呜呜不说话，此时里克忽然想到顺路买的饰坠，让丝蒂雅开心一下，丝蒂雅才吞吞吐吐地问到有关魔法的事。里克并不以为然，直到丝蒂雅施展出魔法才惊讶起来，并且告诉里克在家中丝蒂雅没有靠魔法石，而用自己的意志施展出治愈术，治疗了父亲的伤势，并且在父亲的梦话中得知自己是某个叫利留斯的人的寄养公主，父亲清醒后对此事却避而不谈，丝蒂雅才起了疑心，于是里克答应改天陪着丝蒂雅去问

个清楚，丝蒂雅才离去。

翌日，里克回想了昨天所发生的事（女士兵费雅，还有谜之门扉的咒文，丝蒂雅的魔法），不禁开始怀疑莫冈是否隐瞒了些什么，于是决定明天早上去问个清楚。隔天早上，到了丝蒂雅的家中，在里克的再三询问下莫冈才告诉了里克，原来丝蒂雅是一个叫做利留斯的王族的后裔，并且说到有关魔法石所引发的古雷西亚大战，以及加尔巴尼亚王国国王也是利留斯王族的后裔，不过似乎已将魔法封印起来。最后丝蒂雅的父母决定让丝蒂雅与里克出外旅行，寻找将魔法封印的方法，并且看看外面的世界。过没多久，丝蒂雅收拾了行囊找里克准备出发，并且带了一些莫冈给的东西（300金、给加尔巴尼亚王的“介绍书”）。里克则准备带丝蒂雅到迪塞港去散散心，并且从迪塞坐船到加尔巴尼亚。走出村子外往西北方的迪塞港，真正的旅程就此开始了。

港镇迪塞

迪塞因为正在准备浮船祭的事而显得格外忙碌，当里克前往码头准备坐船时，得知在浮船祭的时候船是不能出港的，于是决定找这个镇的领主卡尔谈谈。到了卡尔的家，向守门人探听了才知道他不在家，外出准备祭典的事，守门人建议里克去广场探听看看，在广场才又得知卡尔因为有事到了艾瑞尔村。

艾瑞尔村

回到了艾瑞尔村之后，到处都找不到卡尔，后来才从村民口中得知他刚刚去找过村长。回到了丝蒂雅的家中，村长告诉里克卡尔来过又走了，好像去迪塞东方的迷宫，听说里面有宝物。

迪塞的迷宫

在迷宫的入口有两位守门人，在迷宫未完成前居然肯让里克进去找人，真是两位好心的大哥。经过工作人员的指示，一路深入到迷宫内部，并从某位好心的工作人员口中得知，卡尔就在不远的前方，里克兴高采烈地跑了过去，一经询问之下，原来刚刚和里克谈话的就是卡尔领主，啊——被耍了！赶紧再跑回去找刚刚谈话的人。在详谈中知道开开玩笑和收集古钱是卡尔的兴趣，而且能这么轻易地进入迷宫也是他的安排，当里克问到是否可以让他们搭船到加尔巴尼亚时，卡尔表示他无能为力，因为船在祭典时是不能出海的，不过倒是有一个到加尔巴尼亚的方法，但是有一个交换条件，至于详情到卡尔的家再详谈，卡尔就这样抄近路边跑边笑的回去了（注：进入迷宫前

最好先到迪塞储存一下进度）。

港镇迪塞

到了卡尔的家，又被他耍了一下，这个死老头。如同先前所说的，一定要接受他的交换条件才行，条件是要帮他找到青色的古钱，原来他所收集的古钱有一页独缺一枚，而这枚青色的古钱听说在西南方的洞窟内有，而且好像是有岩石堵住的那一层，不过最近洞窟内有很多怪物出没。接受了委托后，到商店内补充了一下装备，顺便打听一下有关洞窟的消息，原来那个洞窟内有巨大的龙住在里面，但是未曾有人见过龙，于是那个洞窟又被人称做土龙的洞窟。

土龙的洞窟

在洞窟中通过层层的通道后，发现了卡尔所说的有岩石堵住的地方，想必就在这一层的某个地方吧，找寻了一会儿发现某块地上有许多的小石子(可以看到有个储存进度的魔法石)，这些小石子还排列成箭头的形状，难道又是那个老头……顺着箭头所指的方向走，穿越了一条密道来到一块小空地，在宝箱中得到了"青色古钱"，终于可以到加尔巴尼亚啦。

港镇迪塞

回到了迪塞找卡尔，将青色古钱交给他，报酬居然是一本新的"古钱收集簿"，里克此时发出了愤怒的叫声，爱开玩笑的卡尔才说出到加尔巴尼亚方法：只要穿过西南方土龙的洞窟，就可以到达一个叫做夫利斯镇的地方，那是一个海贼们出入的镇，那里有一艘海贼们所使用的船，只要能说服他们，就可以搭他们的船前往加尔巴尼亚，这也是没有办法中的办法了。并且告诉里克，在土龙的洞窟内有岩石堵住的地方，只要推几下岩石就会出现通道，另外，给了里克一张"比赛入场券"，可以凭这张入场券进入迪塞的迷宫内参加比赛，最后并告诉里克好好利用古钱收集簿，将一路上所收集到的古钱放在里面保存下来（注：在魔石神剑录的世界中一共有 200 个刻划的美仑美焕的精致古钱）。

土龙的洞窟

再次前往土龙的洞窟，并且来到岩石堵住的地方，根据卡尔所说的，轻轻地推几下岩石，果然岩石崩落之后出现了一条通道，通过狭窄的通道后即是一片宽广的大草原，不过太阳也快下山了，必须赶紧找个地方歇息才行，最后终于在太阳下山前找到位于西北方的夫利斯镇。

海贼之镇夫利斯

一进到这个镇内总觉得怪怪的，好像没什么人，打听一下才知道，原来这里已经很久没有陌生人出入，只有一些海贼们，这里已成为海贼的据点之一。走到了港口看到卡尔所说的海贼船，并且两人开始商谈对策，就在此时里克看到一位漂亮的小姐，脖子便不由自主地转了过去，丝蒂雅则是气死了，里克根本没有听她在说话，大声地喊了一下，里克才回过神来，丝蒂雅很不高兴地独自一人前往与海贼交涉，交涉的结果当然是不行，这艘船是属于一个叫路德的人所拥有的，也是这艘船的船长。尽管里克及时赶到，并且也与海贼交涉，交涉的结果当然还是不行。此刻船上出现了一位独眼大汉，他就是路德船长，与船长商量了一下也是被拒绝，话说到了一半，先前里克看到的漂亮的小姐出现在后头，路德船长上前与这位小姐不知在讲些什么，过了一会儿，路德船长说他改变主意了，并且要里克他们到酒店内再详谈。进了酒店，看到几位漂亮的小姐正跳着舞，在外面看到的那位小姐也在里头跳着舞呢，翩翩的舞姿又再次让里克神魂颠倒，“正事要紧，正事要紧。”里克拼命地提醒自己。在吧台看到了路德船长，船长则要里克稍等一下，雷尔娜小姐的舞蹈正在精彩的时刻，原来那位漂亮的小姐叫雷尔娜，里克只好在旁边的吧台找个位子静静地欣赏。过了一会儿，表演结束了，雷尔娜小姐下台来，以暧昧的语气向里克表示出好感，里克也以暧昧的表情回应，这个举动分别引起了丝蒂雅和路德的不满（游戏在此时出现了“引诱她”和“不引诱她”两个选项，选择任一项皆可）。

选择“引诱她”

当里克决定引诱雷尔娜时，丝蒂雅气得夺门而出，路德在一旁也是气呼呼的，雷尔娜交代里克从酒店的后门进去接她，她要换一套较轻便的服装。当里克从后门进去接她时，雷尔娜便提议两人到旅馆，在旅馆中与雷尔娜交谈中知道，她认识里克的爸爸，而且有件事想拜托里克，不过现在不能说得太详细，只告诉里克改天会对他做个小测试，请他不要见怪，并且要他假装不认识雷尔娜，说完便离去了。当里克正想去找丝蒂雅时，丝蒂雅正气匆匆地走来，经过里克的解释之后才稍为平息下来。当晚，趁着夜未深时，再次前往酒店找路德船长，路德的口气似乎不太好，所以只好转向雷尔娜商量，并且和雷尔娜演了一出戏，相约明天早上和路德决斗，如果里克赢了就让他们搭船，说完里克便回到旅馆休息了一晚（跳至“与路德决斗”）。

选择“不引诱她”

雷尔娜表示里克是第一个拒绝她的人，于是她对里克是愈来愈有意思了，在一旁的路德也警告里克，如果他敢对雷尔娜乱来的话，他可是会杀了里克的。于是里克在雷尔娜的吧台前又继续地聊了下去，聊到最后雷尔娜表示，如果要载他们到加尔巴尼亚的话有个条件，必须明天早上和路德决斗，如果里克赢了就让他们搭船，说完里克便回到旅馆休息了一晚（跳至“与路德决斗”）。

与路德决斗

翌日，路德与雷尔娜早在酒店等候，决斗场地就在酒店门口，此时在酒店门口聚集了一堆观战的海贼们，加油声如雷贯耳，在一旁的雷尔娜则替里克加油，看不惯的丝蒂雅也替路德加油，决斗就在此时开始了，经过一番搏斗后，里克受了伤，丝蒂雅赶紧跑向前去施展治愈术替里克疗伤，并骂路德该适可而止，里克身上没有穿戴任何装备，里克随即表示路德并没有认真地在比，他真的是彻底输了。路德突然哈哈大笑起来，表示很欣赏里克，因为里克是唯一敢空手和他较量的人，而雷尔娜也对丝蒂雅刚刚所施的魔法很感兴趣，她已看穿了丝蒂雅没有使用魔法石就能使用魔法，于是便爽快地答应愿意载里克们到加尔巴尼亚。里克们在镇上整装完后，随即到船上找路德，船就这样慢慢地驶向大海之中。

海贼船

深夜，路德和雷尔娜在甲板上讨论着何时能到菲斯巴斯，及如何让顽固的矮人侯尔加入他们的行列，并且提到如果能让里克加入的话，又会多增加一份力量，至于丝蒂雅则是对她的魔法感到好奇，而且他们是在渥尔斯帝国正在有所行动时要去加尔巴尼亚，不禁开始怀疑他们是否与渥尔斯帝国有关……

早晨，里克们上甲板向路德和雷尔娜打招呼，忽然间光芒四射，船头的甲板上出现了三个人——两个帝国士兵及一个女的，那个女的是在卡拉山脉的洞窟挟持丝蒂雅的人——费雅，也是渥尔斯的四天王之一。丝蒂雅赶紧跑到里克后方，路德和雷尔娜正想采取行动时，费雅叫他们两人不要动，否则就要炸掉这条船，路德和雷尔娜只好待在原地观看。原来她的目的不是丝蒂雅，而是想要探测里克，当里克打倒两个帝国士兵后，费雅又施展魔法消失了。这样一来路德和雷尔娜当初的疑虑就消失了，原来里克们不是渥尔斯帝

国的人，并且问里克们是否愿意和他们一起到都艾斯卡，说不定可以遇上费雅，询问有关丝蒂雅的事。因为他们有点事必须到菲斯巴斯一趟，所以暂时不能去加尔巴尼亚，不过里克们肯加入他们军团的话，他们就告诉里克一个走路就能到加尔巴尼亚的方法，但是现在不能说，因为他们不想让渥尔斯帝国的人知道，在没有办法的情况下，里克们只好答应了。这个军团是由一群想要对抗渥尔斯帝国的人所组成的，而雷尔娜正是这个军团的领袖。此时都艾斯卡早已沦落在渥尔斯帝国的魔掌下，而渥尔斯帝国的下一个目标是矮人族的秘密部落——法尔卡。

火山之镇菲斯巴斯

船驶进菲斯巴斯港口，这是一个紧临费米尔火山的小镇，在镇上打听到在西方的树林中有一位叫侯尔的矮人住在那里，他在那盖了一间小屋当他的家，有的时候他也会到镇上来晃一晃。于是里克们在镇上准备好后就前往西方找寻侯尔，通过重重艰难险阻的山路后，终于来到了侯尔所居住的树林，在树林中耸立了一间小屋，想必那就是侯尔的家吧。

侯尔的家

一进屋内看到侯尔一个人叼着烟静静地沉思着，仿佛有什么事困扰着他。在交谈中才知道原来路德和雷尔娜先前找过侯尔帮忙，不过侯尔并没有答应，原因是侯尔担心会再次引发古雷西亚大战，而他也劝告里克们最好不要管都艾斯卡的事，以免惹祸上身。现在正逢矮人族有难的时候，侯尔竟然如此袖手旁观，雷尔娜不禁对侯尔感到失望。走出门外，里克觉得有点不对劲，认为侯尔似乎有什么难言之隐，忽然间屋内传出了声响，大伙赶紧进屋一看究竟。“什么！侯尔不见了，该不会是一个人跑去都艾斯卡了吧！”大伙如此猜着。为了避免侯尔白白牺牲，决定赶快追上去。此时大伙决定采用雷尔娜所提的建议，在菲斯巴斯北方的洞窟内有条秘密地下通道可以通往加尔巴尼亚，走那通道会比坐船安全，而且还快。

费米尔火山的洞窟

进了洞窟后，路德先去把加尔巴尼亚地下通道的开关打开，随后一行人便继续出发。走在这充满溶岩的泥地上还真是令人胆颤心惊，深怕一不小心就掉到岩浆内。经过错综复杂的层层泥路后，来到一个有四个阀门开关的泥室，扳动最右边的开关后走出泥室，沿着泥台继续往西走，又发现一间泥室，这个泥室只有一个阀门开关，扳动开关后走出泥室，再沿着泥台往东走，进

入一间木头的房间，在中间有一个通往地下的楼梯，顺着楼梯往下走，就可以到达海贼的据点。

海贼的据点

在海贼的据点内可以看到一大帮的海贼们，每个人都在忙着自己的事，有人在上“海贼训练班”，这个海贼训练班是专门为菜鸟所精心设计的，可以让你成为一个真正的海贼。要当一个真正的海贼必须具备三个条件：一是能够上得了船，坐船时不会在船上吐得七荤八素的。二是够粗野，敢作敢当，像个堂堂的男子汉。三是要能够喝酒，喝酒可是当海贼最重要的事，也是最快乐的事。提到酒就不能不提到莱姆酒，莱姆酒可是海贼的必需品，有句话是这样子说的，“提起海贼的话就一定要有莱姆酒，有莱姆酒的话就会想起海贼。”从楼梯的东方一直走，沿路会经过弯弯曲曲的通道，直到看到另一个楼梯为止，爬上楼梯后继续走又会看到一个楼梯，上了楼梯即可到达加尔巴尼亚城的仓库。

加尔巴尼亚城

当大伙到达时，雷尔娜先让里克和丝蒂雅去办他们的事，她和路德会在仓库等他们，于是里克和丝蒂雅就先去找加尔巴尼亚王。走过一层又一层的阶梯后，不禁让人惊讶起来，这个城还真是大，里克们本想直接到王座前拜访国王，无奈被门口的卫兵给拦了下来，原来国王正在处理都艾斯卡的事，不准任何人打扰，所以只好先回仓库找路德和雷尔娜。雷尔娜提了个意见，因为这个城有些海贼同伴在里面，说不定知会一声就可以了，于是雷尔娜就独自离开了。而路德也得到了一些情报，占据都艾斯卡的那些渥尔斯军队准备在今天进攻法尔卡，时间真是紧迫。大伙久等雷尔娜不来，于是决定去找找雷尔娜。正当大伙走在王座的侧门时，出现了一位漂亮的小姐，原来她是加尔巴尼亚的公主殿下——雷菲尔娜，里克和路德看了都为之心动，本想随着公主的后头进入王座，不过又被拦了下来。在城中找了好久都不见雷尔娜的踪影，大伙就猜想，该不会已和国王见面了吧，于是就从王座的正门再次试试，终于可以进去了。

在王座前见到了国王、漂亮的公主殿下以及大臣，里克将介绍书交给了国王，由于现在法尔卡的事乃当务之急，所以国王把介绍书所提的事就先暂时搁在一旁，此时公主提议由里克们前往法尔卡帮忙调查，既然里克们能够在这动乱中轻易地来到加尔巴尼亚，想必应该是没什么问题才对。里克们也有事想请国王帮忙，所以就答应了国王的委托。不过在出发前还是先找找雷

尔娜吧，大伙在城中逛了多时，终于在仓库中找到她，原来她早已回来，并且有情报显示，侯尔好像在法尔卡，里克也将国王的事告诉了雷尔娜，目的地正好不谋而合，于是大伙在加尔巴尼亚整装完后便朝法尔卡出发了。

沙漠之镇法尔卡

当里克一行人来到法尔卡时，这个沙漠显得格外平静，大伙就猜测此处已经遭到渥尔斯帝国的毒手。此时发现侯尔蹲在一位死者旁，不断地责怪自己，如果早一点将古书交给渥尔斯帝国就不会发生这种惨剧了，侯尔最后决定协助里克救出矮人们，至于详细的计划到侯尔的家再做决定，侯尔会打开加尔巴尼亚西北方洞窟的门，穿过那个洞窟就可以到侯尔的家，说完侯尔就先走了。里克们完成侦察法尔卡的任务，于是先回加尔巴尼亚报告情况再到侯尔的家。

加尔巴尼亚城

正当大伙要去找加尔巴尼亚王时，路德发现雷尔娜不见了，于是匆匆忙忙地就跑去寻找，里克只好与丝蒂雅两人去见加尔巴尼亚王，将法尔卡的来龙去脉告诉了国王，以及有关侯尔的事，国王也答应派几个商人和护卫兵到法尔卡，提供里克们的一切需要。稍后里克和丝蒂雅在仓库中找到了路德及雷尔娜，一行人赶紧往西北方的洞窟里，直奔侯尔的家。

侯尔的隐藏洞窟

侯尔的隐藏洞窟还真不短，在洞窟内穿梭时，偶尔还可以看到开凿时的物品，穿过弯弯曲曲的洞窟后，在底端看到一个往上的楼梯，顺着楼梯往上就到了侯尔的家。

侯尔的家

侯尔早已在家中等候多时，侯尔惊讶地发现雷尔娜竟然知道一些鲜为人知的事，包含矮人族王侯安及巴可之书，而这些事只有加尔巴尼亚王和周围的少数亲信才知道，这时侯尔才意识到原来雷尔娜就是……巴可之书正在侯尔手里，并没有被渥尔斯帝国给拿去，而法尔卡的村人就是因为渥尔斯帝国的人想打听巴可之书的下落而被带走的，巴可之书就是传说中可以解开封印的书，不过因为魔法力量太过于庞大才需要封印起来，也只有少部分的人才看得懂这本书。雷尔娜提议丝蒂雅看看，说不定能看得懂巴可之书，丝蒂雅在翻过几页后，表白自己看不懂半个字。侯尔提了一个可以解救矮人们的方法，在都艾斯卡城中有个密道，可以由这个密道潜入城内，不过由于不知道

敌方有多少兵力，贸然潜入会有些危险，所以丝蒂雅说了个不错的点子，只要分成两队，一队人在城前大闹吸引渥尔斯帝国的人的注意，另一队人从密道中潜入，如此一来就降低了许多危险性。最后决定引诱敌人的工作就交给路德来做，要路德带着海贼们从前方尽情地狂闹，由侯尔带队潜入都艾斯卡城，因为只有侯尔知道密道的机关，说完大伙便分成两路前往都艾斯卡城。

都艾斯卡城

里克一行千里跋涉穿越炙热的沙漠，来到了都艾斯卡城，等了好久还不见路德的踪影，救人如救火，迫在眉梢之际大伙决定先行潜入城内，于是由侯尔带头前往密道。在城墙边侯尔启动了隐藏在仙人掌中的开关（一定要由侯尔带头当领队），城墙慢慢地凹陷，出现了一条通道，初次进入加尔巴尼亚城时，感觉此城非常大，大到会让人迷路，在城中走了好久好久，本想找个地方歇个脚，不料被帝国士兵给发现了，并且还呼叫救兵，在一阵搏斗后解决了帝国士兵，最后终于找到了囚禁矮人的牢房，将看守牢房的帝国士兵打倒后，在士兵身上找到了“牢屋的钥匙”，不过由于矮人们人数太多，为了安全起见，一次只能带三个人逃出，所以必须分成三趟，来来去去于都艾斯卡城与法尔卡之间。

沙漠之镇法尔卡

里克一行人就这样在都艾斯卡城与法尔卡之间来来回回跑了三趟，最后回来时矮人给了里克一把“牢屋的钥匙”，随后雷尔娜便请护卫兵代为传话给加尔巴尼亚王，说矮人族的人已全部救出来了，而下一步的动作便是反攻都艾斯卡城。侯尔决定以后和里克们一起行动，直到世界太平的那一天。说完里克们便往都艾斯卡城去，夺回属于矮人族的都艾斯卡城。

都艾斯卡城

正当里克们走到大厅时，忽然出现了黄色闪光，洛古雷斯出现在楼中，一阵狂笑后就离开了。大伙为了要找洛古雷斯在城内绕了老半天，没想到这个城居然比加尔巴尼亚城还大，最后终于在王座前找到了洛古雷斯。原来洛古雷斯想要得到巴可之书，想用这本书的力量以渥尔斯帝国的名义来统治世界。当然，丝蒂雅也是他们的目的之一，存在于丝蒂雅体内利留斯血统的魔法力量是任何人都想得到的力量，然而没想到的是，他们居然认识里克的父亲拉尔特，不过话没说完就被打断了。丝蒂雅一度想屈服于渥尔斯帝国，以免拖累大家；侯尔也觉得如果当初他把巴可之书交出去，就不会让矮人们受

到如此的遭遇。不过幸好里克及雷尔娜及时阻止而作罢，因为如果把丝蒂雅和巴可之书交出去，大伙也不可能活命，并且有可能会危及到无辜的生命。就在这混乱中，渥尔斯帝国的诺依曼冲向里克们，在短暂的激斗中，里克们赢得了暂时的胜利，接着他们施了魔法消失不见。稍后路德带着海贼们进了城来，结果被雷尔娜嚷了一顿，雷尔娜嫌他办事没有效率，大伙都打完了才赶到，路德撞了一头灰，带着海贼们先回秘密据点。费尽千辛万苦终于收复了属于矮人族的都艾斯卡城，大伙都感到非常高兴，不过还是赶快回加尔巴尼亚城告诉国王这个好消息要紧。

加尔巴尼亚城

回到了加尔巴尼亚城，才一进城，雷尔娜又不见了，或许她有什么事吧。见了国王后才晓得，国王早已知道了捷报，国王也很惊讶里克们居然能说服侯尔帮忙。里克也发现原来雷菲尔娜公主殿下就是雷尔娜，难怪每次一到加尔巴尼亚城时，人就消失得无影无踪。国王对于雷尔娜加入了解放军团的事也吃了一惊，后来国王也知道了里克的父亲就是拉尔特。稍后国王说了里克所带来的介绍书的事，他曾经听说过加尔巴尼亚的祖先们是利留斯的后裔，不过凡是利留斯的后裔者，现在大部分都不知道他们是利留斯的后裔，记得已逝世的皇后曾经对他说过，他曾经和拉尔特一同出门旅行，去寻找将魔法封印起来的方法，不过他现在什么都想不起来。利留斯镇永远是一个秘密的地方，去过的人凡是有关于利留斯的记忆一定会被消除，所以他也不知利留斯在哪里，不过这个城的图书馆中有个房间，里面能有些线索也不一定，毕竟有几十年未曾开过，资料一定还在才对。说完国王就给了里克这次任务的奖品：奇效魔法药、小补药、魔法果汁、紫金短弓、紫金斗蓬、“图书馆之钥匙”、紫金鞭及 10000 金。接着国王觉得有点不太舒服就去休息了，而里克们也前往图书馆查资料。

加尔巴尼亚城王立图书馆

进了图书馆内，看到了满山满谷的藏书，真是不知道怎么找，最后侯尔提出了一个建议，那就是全部一本一本地翻出来看。四个人就在图书馆内找了一会儿，雷尔娜发现了一本唯一的新书，原来这本书是里克爸爸的笔记本，翻几页后从笔记本中掉出了一张地图，赫然发现这就是古代的古雷西亚大陆的地图，并且发现利留斯位于都艾斯卡城和席拉斯的中间的海上，其实在古时候，东方的大陆和西方的大陆是合在一起的，只是后来不知道为什么分开了。既然利留斯在海上那就非乘船不可，这下路德又派上用场了，于是大伙

决定，从都艾斯卡城内出后城门到西北方的海角，那里就是路德所在的海贼的据点。

海贼的据点

通过海贼的据点到达港边，看到路德已在船上等候，在对谈中得知渥尔斯帝国对于都艾斯卡城的解放并没有采取任何行动，路德及雷尔娜打算攻进渥尔斯城，随后一群人便搭着船，先前往海上寻找神秘的利留斯。

海贼费米尔

船在费米尔岛北方及都艾斯卡城和席拉斯之间的海上航行着，利留斯这个地方真的存在吗？突然间天地变色，风雨交加，整个天暗了下来，啊！丝蒂雅不见了！难道是渥尔斯帝国干的好事？接着雷尔娜感觉身体怪怪的，就在瞬间，里克也消失了意识，其他人的意识慢慢模糊了……慢慢的……慢慢的……

利留斯

大伙醒来时发现身处一个陌生的地方，难道这里就是利留斯吗？咦？路德不见了，希望他没事才好，说不定这是渥尔斯帝国所设下的陷阱，必须赶快逃脱才行。在洞窟内沿着路走，发现了一个类似小镇的地方，不过所有的人似乎都很冷漠的样子，和他们说话都不回应，后来看到了一位老爷爷，本想老先生或许比较和蔼可亲、会理人，没想到还是一样，正当丝蒂雅要掉头走时，听到了一个声音，这个声音好像是从老爷爷那里发出来的，不过奇怪的是其他人都没有听到。丝蒂雅听到了老爷爷正用内心直接和她说话，而雷尔娜因为也有利留斯的血统，所以也能听到。原来这个镇就是利留斯，是老人用魔法将里克们带来这里的。这个地方被施了魔法，处于静止的时间之中，所以里克们可以很清楚地看到这个镇，不过这个镇的人却看不到里克们，除非有很强的魔法力量才行。老爷爷知道雷尔娜是加尔巴尼亚王的女儿时，也了解到加尔巴尼亚王选择了封印自己的魔法，并且成功地突破了试练。老爷爷也说了在很久以前，利留斯族、精灵族及矮人族一起在这个世界编织了魔法，可是当所有的人都能使用魔法的魔法石出现之后，一切都不同了，也就是后来引发了古雷西亚大战，后来这三个种族为了要结束这场大战，于是将整个世界和自己的生命终止掉，可是利留斯族却幸运存活了，只要是身上流有利留斯之血的人都有施展出魔法的隐藏潜力，而这些流有利留斯之血的人，就会受到想利用这股力量的人的侵害，即使在不同的年代之中，同样的事也

会一直发生下去，因此利留斯族才会想到利用魔法，把这个镇封印起来，断绝与外界的沟通，不过因一时大意，居然将想利用这股力量的人留在利留斯之中，由于此人的魔法力量过于强大，所以对他始终束手无策，那个人叫扎依多。本来想要从利留斯到外界的人，必须将有关利留斯的记忆消除才行，可是扎依多因力量是远非他们所及，所以扎依多就用浮游术逃到外界去了，当他得到魔石的力量后，又回到了利留斯，对老爷爷施展时空魔法后就离开了。如果任由扎依多继续横行的话，恐怕古雷西亚大战的悲剧又会重演了，而能够阻止扎依多的，就只有利留斯的公主——丝蒂雅了。老爷爷也知道丝蒂雅到利留斯是因为想要将魔法给封印起来，不过他希望丝蒂雅再仔细想想，绝对不能让悲剧发生第二次，因此所有的希望就寄托于丝蒂雅了。最后，老爷爷说出了封印魔法的方法，至于要不要封印，就看丝蒂雅了。想要将魔法封印起来，在外界有负责掌管魔法的五只神龙，如果能通过五只龙所给予的试练的话，要封印魔法或者让魔法完全觉醒都在于丝蒂雅了。另外在扎依多施展魔法时，有个男子也被卷了进来，如果可以的话希望救他出去，而通往外界的出口就在后面的门里面，说完，老爷爷就消失了。在利留斯中里克们四处找寻老爷爷所说的那名男子，没想到那名男子就是里克的父亲，不过他也被扎依多施的魔法困在静止的时间中，不断的徬徨徘徊着，想要救他就非把扎依多给找出来不可。不过现在还是先离开这里，去找五只神龙要紧，于是里克一群人在后面找到了门。走出了门，原来是在法尔卡北方的遗迹阿尔帕阿尔卡，出了遗迹回到了加尔巴尼亚城。

加尔巴尼亚城

回到了加尔巴尼亚城向国王报告了利留斯的事。大伙紧接着就要去找五只龙，可是不知从何下手，此时里克忽然想到在艾瑞尔那的卡拉山脉的洞窟内也有一个和阿尔帕阿尔卡一样的门，说不定里面隐藏了什么，所以渥尔斯帝国的人才千方百计地想要打开它，不过要到艾瑞尔必须要有船才行，偏偏路德又不在。雷尔娜说在加尔巴尼亚有王室专用的高速船，于是就向国王借船，国王也答应了，并且要里克们向大臣要“乘船许可证”，拿了乘船许可证后，大伙就往加尔巴尼亚城西方的加尔巴尼亚港去了。

加尔巴尼亚港

来到了加尔巴尼亚港，海风拂面而来，令人清爽神怡，初次看到船似乎和普通的船没什么两样，不过当船跑起来时，那可真是不得了，不愧是王室专用高速船，一下子就到了港镇迪塞。

港镇迪塞

下了船觉得镇上热闹非凡，原来浮船祭已经开始了，看到大家兴高采烈地庆祝着，里克们不知不觉地也热络了起来。迷宫比赛也正式开始了，听说奖品非常丰厚，如果有时间的话可以去看看，奖品真的很好喔！而且还可以顺便练练功。

艾瑞尔村

里克们回到了艾瑞尔村，侯尔邀了雷尔娜到酒店喝酒，原来他们是想替里克和丝蒂雅制造机会，想必重回自己的家乡，一定有很多话要说吧，里克提议是否该回丝蒂雅的家看看，不过经过了这么多事，突然要面对扶养她长大的养父母，丝蒂雅显得有点不知所措，因此里克提议先去喝个酒，等一下再回家好了。进到了酒店，看到了雷尔娜和老板正在闲聊。自从卡拉山脉采不到矿以来，大家的生活变得有点窘迫，因此纷纷都转业另谋生路去了，而老板以前也曾做过锻冶屋的工作。侯尔看到里克和丝蒂雅也到了酒店，马上就叫了两杯酒给他们喝，丝蒂雅也吐露了内心的矛盾，经过了大家的劝说，丝蒂雅终于下定了决心，回家去探望一下父母亲。当丝蒂雅从家中探望父母回来后，下定决心要打垮渥尔斯帝国，而唯一的方法就是让丝蒂雅的魔法力量觉醒，接着大伙就朝着卡拉山脉的洞窟内继续前进，去看看那个谜之门扉内到底有什么东西。

卡拉山脉的洞窟

里克们来到了洞窟内的谜之门扉，进到了门内发现，原来隐藏在门后的是魔石的结晶，这个魔石的结晶和巴可之书上所描绘的竟然一模一样，原来渥尔斯帝国千方百计想拿到的就是这个东西，拿到魔石后里克们的处境就更加危险了，渥尔斯帝国的人一定会想办法得到它。没想到刚走出门就遇到渥尔斯帝国的人、原来费雅她们一直在这里等着，因为她知道这扇们总有一天会开的，解决掉小喽喽后，费雅本想冲向里克，被诺依曼阻止，经过了一番决斗，诺依曼输了，而且输得很不甘心，身为渥尔斯四天王之一的他居然会败给这群小鬼。愤怒的费雅正想施展强大的魔法时，出现了一位号称她妹妹的人，她将费雅的魔法给封住，接着两人就一起消失了，此人居然可以封住费雅的魔法，想必其魔法力非同小可，希望不要是敌人才好。接下来就是要去寻找五只神龙，将丝蒂雅的魔法力量给解放出来，记得以前听说过在迪塞西南方的土龙洞窟内出现过龙，不如就到那碰碰运气吧。

土龙的洞窟

来到了土龙洞窟，在洞窟内找寻了一下，看到了一个绿色的庞然大物，抬头一看原来是条绿色的龙，这只龙要里克们拿出魔石正统继承者的证据给它看。打败了这只龙后，突然间光芒四射，风的力量已寄宿在魔石里，真是太好了，已经通过了一个试练，不过还有四个正在等着呢。里克们继续走下去，穿过了土龙洞窟，再度来到夫利斯镇。

海贼之镇夫利斯

进到了镇内，看到港口边围了一群人，于是过去瞧瞧，喔！没想到是路德，他平安无事真是太好了，可是在路德旁边的不正是渥尔斯帝国的士兵吗？还有一个神秘男子，糟了！路德有危险了，大伙赶紧冲了过去。在交谈中得知了一件不可思议的事，“什么！路德是渥尔斯帝国王子！？”这句话在大伙脑海中不断地盘旋着，大伙迟迟不敢相信这件事。两个渥尔斯帝国的士兵冲向了里克们，大伙很轻松地就打倒了这两个士兵（游戏在此时出现了“那就冲着我们来吧”和“不会再打扰你们了”两个选项，选择任一项皆可）。

选择“那就冲着我们来吧”

当里克们的目标转往神秘男子时，在缠斗中得知此神秘男子叫盖亚斯，盖亚斯似乎没有意思要与里克们争执，突然间出现一道强光，出现在里克们后头的是洛古雷斯，在得意的笑声中，洛古雷斯施了魔法，连同盖亚斯、路德一起消失了（跳至“路德的身份”）。

选择“不会再打扰你们了”

当里克们毫无恋战的意思时，此神秘男子叫了洛古雷斯的名字，突然间出现一道强光，出现在里克们后头的是洛古雷斯，在得意的笑声中，洛古雷斯、盖亚斯及路德都消失了，搞得大家一头雾水（跳至“路德的身份”）。

路德的身份

路德是渥尔斯帝国王子的事实对里克们的冲击实在太大了。在海贼的口中得知船要开往席拉斯，里克曾经去过那个地方，听说那里也有一些关于魔法石的传闻，说不定有什么线索，于是里克们就搭上了船前往席拉斯。

匹亚鲁

来到匹亚鲁，这里的人和精灵们有着相同的祖先，不过他们选择了和外界的人保持联络的方式，与精灵们的与世隔绝截然不同。走在村子的小路上，看到了几只可爱小龙在嬉戏着，原来那龙叫做迷你龙，而且只能用艾利西亚

的湖水来饲养。渥尔斯帝国的人曾经想侵入这个村子，不过每次都遇到强烈的暴风雨，这个村子里的人相信一定是村旁湖的遗迹中的水晶龙在保护他们。另外也打听到在匹亚鲁东方的札尔斯最近来了一位国色天香的美女舞娘，里克猜着或许是雷尔娜也说不一定。

里克们到了一间屋子的二楼，找到了拥有凯娜之书的人，这个人早已知道了有关里克们的事，因为所有的事都在水晶龙的预言之中，另外侯尔也提到，在菲斯巴斯有个学者对古书很有研究，拿到那里请他解读，或许就可以知道内容了，不过在此之前应该先和水晶龙见个面，通过水晶龙的试练才行。

湖的遗迹

来到了水晶龙所居住的遗迹中，从远方就可以看到巨大的水晶龙在等候着，水晶龙要里克们拿出魔石正统继承者的证据给它看。打败水晶龙后，天地变色，水的力量已寄宿在魔石里。接下来就是前往札尔斯找那位国色天香的美女舞娘，如果真的是雷尔娜的话，那就可以搭她的船前往菲斯巴斯了。

札尔斯

札尔斯是渥尔斯帝国的一个大镇，在渥尔斯帝国暴政的统治之下，除了商店外，家家户户都紧闭着门窗，害怕发生一些无法预期的事，连在外头逗留的人也很少，在镇上也可以看到有一些渥尔斯帝国的士兵在守卫着，个个不但面无表情，而且凶悍无比。里克们来到了酒馆，看到了一位舞娘跳着优美的舞蹈，丝蒂雅一眼就认出来那是雷尔娜，雷尔娜也很高兴里克们来了，不过这里说话不方便，要里克们到隔壁的旅店等她，于是里克们就到了旅店，付了些住宿费，在房间内等着雷尔娜。不久，雷尔娜来了，将打听到的情报告诉了里克们。在与酒店喝酒的渥尔斯帝国士兵谈话中得知，路德好像真的是渥尔斯的王族，也是前一任被暗杀的国王的儿子，听说暗杀国王的人就是路德，而且还有目击者，四天王的洛古雷斯及侍女都看到是路德干的，而路德开始当海盗正好也是国王被暗杀不久后。不过大伙都认为路德应该没有理由要杀自己的父亲才对，因为没有人可以和他抢王位的继承权，而四天王之一的盖亚斯也对此事感到怀疑。另外里克们和雷尔娜也谈到了菲斯巴斯的学者的事，于是就预定晚上出发，以免引来渥尔斯帝国的耳目，雷尔娜还拜托了里克们一件事，请他向秘密基地的人说，准备好进攻渥尔斯的工作就到札尔斯来。深夜，里克们一行人趁着没有人，悄悄地通过了札尔斯的街道，来到了南边停船的港口，船上的人也已准备好，船就这样静悄悄地驶出札尔斯。

火山之镇菲斯巴斯

到了菲斯巴斯后已是早上，里克们在船上补足了精神，下了船就在镇上打听学者的消息，后来在镇上西方的屋子内找到了学者，并且将古代文字解读了出来，内容大致是“……拥有五个力量寄宿在内心的人物出现的时候，就是我苏醒之时，这个人承受了利留斯的力量，来乞求我给予的试练”，后面还有一些不知道意思的字，如“右转 2 次，左转 5 次，转完之后我会从火焰中苏醒……”。里克们在镇上还打听到一件好消息，那就是在北方的费米尔火山也有龙住在那里，于是里克们便迫不及待地前往费米尔火山。

费米尔火山的洞窟

里克们在火山内始终找不到龙的踪影，走着走着，来到了一个泥室，里面有个阀门，或许和先前一样是个开关吧，不过这个阀门似乎不太一样，它左右都可以转动，不像先前的只能转动单方向，不过怎么转都没有启动开关，后来想到解读出来的文字有一段是“右转 2 次，左转 5 次，转完之后我会从火焰中苏醒……”，火焰中苏醒……在火山内吗？于是就照此转动阀门，咦?!有动静了，真是太好了。转动阀门后里克们又在火山内搜寻着，想必龙已在火焰中苏醒了吧，走过错综复杂的泥路后，终于看到了龙，是一条全身燃烧着熊熊烈火的红龙，当里克走向前时，龙飞了起来，飞到了里克们的面前，龙要里克们拿出魔石正统继承者的证据给它看。打败红龙后，天地变色，火的力量已寄宿在魔石里。之后里克们回到了菲斯巴斯，准备到海贼的秘密基地去。

火山之镇菲斯巴斯

再度回到了菲斯巴斯，来到船上，看到海贼们已在等待着里克们，于是大伙就朝着位于都艾斯卡城西方的秘密基地前进。

海贼的据点

船驶进了秘密基地，海贼也要集合都艾斯卡和夫利斯的伙伴一起到札尔斯，为了要赶上他们，里克们也加快了脚步，赶紧将最后一只龙给找出来才行。从海贼们的口中还得知，都艾斯卡的矮人们诞生了新的领袖，而且长的和侯尔一样，他们带了一些人前往遗迹阿尔帕阿尔卡，难道又是……二话不说，里克们飞奔前往遗迹看个究竟。

遗迹阿尔帕阿尔卡

赶到遗迹中看到一群矮人正想抓住龙，其中有个人还是假的侯尔，当里

克们一到，假的侯尔随即现形，果然又是洛古雷斯，现出原形的洛古雷斯立刻叫了怪物出来当挡箭牌，然后一溜烟地跑走了。随后里克们和遗迹中的龙会面，这也是里克们所要找的最后一条龙了，龙要里克们拿出魔石正统继承者的证据给它看。打败龙后，前方出现了五个魔法石，并响起了一个声音，这个声音说愿意完成丝蒂雅的愿望（游戏在此时出现了“解开魔法的封印”和“把魔法封印起来”两个选项，选择任一项皆可）。

选择“解开魔法的封印”

丝蒂雅决定解开魔法的封印，因为她不愿意让古雷西亚大战再度发生，以免悲剧又重演，令世界陷入万劫不复的深渊（跳至“魔法力量的觉醒”）。

选择“把魔法封印起来”

丝蒂雅决定将魔法给封印，原因是因为她不喜欢命运如此的安排，不过最后她想通了，她的身份不只是丝蒂雅，也是利留斯拥有魔石之力的公主。她不再退缩了，对那个想要利用魔法力量的渥尔斯帝国，她是不会原谅他们的。而当她要解开魔法的封印的时候，也就是渥尔斯帝国要灭亡的时候（跳至“魔法力量的觉醒”）。

魔法力量的觉醒

于是这个声音就让沉睡在丝蒂雅心底深处的利留斯的伟大魔法之力量觉醒，忽然间天暗了下来，五个魔法石纷纷地飞向丝蒂雅，此时丝蒂雅的身上发出了五彩缤纷的光芒，随后光芒消失了，里克看着丝蒂雅好像有点痛苦的样子，瘦弱的身躯一下子要承受如此强大的力量，也真是难为她了。里克们本想回都艾斯卡秘密基地再搭船到札尔斯，不过既然离加尔巴尼亚不远，不如向加尔巴尼亚借船，大臣说过有需要的话船可以任意使用，而且那里的船跑得也比较快，而且也应该让加尔巴尼亚的解放军团那些人知道雷尔娜小姐的事情，说完一群人便朝向加尔巴尼亚出发。

沙漠之镇法尔卡

当里克一行人路过法尔卡时，有个海贼同伴叫住了里克们，说是雷尔娜有话传过来，渥尔斯帝国在三天后的正午要公开处决路德，如此一来，要在三天内赶到札尔斯似乎不太可能，只好寄望在加尔巴尼亚的高速船了。

加尔巴尼亚城

回到了加尔巴尼亚城，里克们将事情告诉了国王，国王也答应要借船，为了不引起渥尔斯帝国的注意，必须将船伪装成商船才行，随后国王便给了

里克们“乘船许可证”。

加尔巴尼亚港

进入了加尔巴尼亚港，船已经改装成了商船，没想到加尔巴尼亚城的效率如此惊人，而且改装得完美无缺，事不宜迟，里克们立刻就出发前往札尔斯。

王室专用高速船

船在大海中快速地行驶着，虽然说是高速船，不过到札尔斯也要几天的时间，距离路德处刑的时间也快到了，时间也如箭飞逝般地流走，最后还是来不及，已经到了渥尔斯帝国公开处刑的时间了。

札尔斯

在札尔斯，已经要开始处斩路德，罪名是杀害前渥尔斯皇帝，并且还加入海贼对渥尔斯帝国展开另一次破坏，另外还协助解放军团攻占都艾斯卡城，实在是罪无可赦。渥尔斯皇帝要盖亚斯监斩，不过盖亚斯始终没有动手，因为他也相信前皇帝不是路德所杀的，所以他下不了手，最后渥尔斯皇帝判定路德和盖亚斯是同伙的，两人先押入大牢，择期一起处决。

札尔斯之塔

路德和盖亚斯被关进牢后，路德告诉盖亚斯他应该下手的，他没有必要沦落到如此的下场，此时有另一个路德来到牢房，牢房里的路德走向房门，他一看就知道这个假的路德是谁，随后假的路德进了盖亚斯的牢房，盖亚斯惊讶了一下，原来他是洛古雷斯，他是依照扎依多的指示做的，这下终于真相大白了，扎依多是指使者，而洛古雷斯是凶手，所谓做贼的喊抓贼就是这样，而一切的祸因就在魔石。

札尔斯

隔了没多久，里克们也来到了札尔斯，一下船就有同伴来通告，雷尔娜以为路德在渥尔斯城，所以已潜入了渥尔斯城内，并且也将路德和盖亚斯的事告诉了里克，而他们现在正被关在札尔斯之塔。里克们来到了札尔斯之塔的大门，门口的卫兵还真是训练有素，一看里克们就知道是解放军团，打败卫兵后就进入塔内搭救路德和盖亚斯。

札尔斯之塔

来到了札尔斯之塔的顶层，将两人救了出来，里克们认出了盖亚斯就是在船上的那名神秘男子，里克希望盖亚斯不要妨碍他们，盖亚斯则回应说，

渥尔斯帝国的事应由渥尔斯帝国的人来解决才对，说完便走了。当里克告诉路德雷尔娜已潜入渥尔斯城救他时，路德巴不得立刻赶到渥尔斯城，深怕雷尔娜有什么万一。里克们也在路德后面跟上，前往渥尔斯帝国的大本营——渥尔斯城。

渥尔斯城

渥尔斯城给人的第一印象是有点阴森，这或许是渥尔斯帝国那些家伙的主意吧，在城内走着走着，遇到了由魔法石所组成的魔法墙，只要一靠近就会受伤，或许有个机关也说不定，最后在二楼的左右两方各找到了一个宝箱，将宝箱打开来后，没想到宝箱内装了陷阱，解决陷阱后一碰魔法墙，魔法墙就消失不见了，总算可以继续走下去。

里克们走到了某个地方，看到了雷尔娜和海贼同伴们正在伤脑筋，原来渥尔斯的那些人准备将城内的照明全部关掉，然后将所有的人困在城内，城里的照明开关在左右两侧塔的最上面一层，雷尔娜准备去右侧那边，左侧则拜托了里克们帮忙。然后里克也告诉了雷尔娜，路德已前来找她，不知他现在在哪里。里克们在西边的塔内，一层一层地绕了上去，看到了一个魔法石，或许那就是开关吧，不过那开关有警卫在看守着，打败警卫后并且启动了开关，之后里克们便回到与雷尔娜碰面的地方等待，不过在等了许久之后，迟迟见不到人，该不会发生什么意外了吧，于是里克们就决定去找雷尔娜。在找雷尔娜的途中，发现了有个矮人被囚禁在魔法石所做成的魔法阵内，侯尔立刻冲了过去想搬开魔法石，不过反而被魔法石的威力所伤，原来那个矮人就是矮人之王——侯安，他被困在这里已经有几十年了，始终无法突破这个魔法阵，他要侯尔不要管他，应该先帮助里克们完成重要的使命才对，说完里克们便离开了。里克们接着来到了东方的高塔，看到了雷尔娜和海贼们正在与怪物缠斗着，不过始终打不过这个怪物，最后由里克们出马才解决了这个怪物。稍后路德也赶来了，路德要大伙将札依多给找出来，一切都是由他在幕后主使的，真正的罪魁祸首就是他，而渥尔斯皇帝也中了札依多的魔法成了守城的怪物，路德很担心盖亚斯的安危，希望他不要遭到不测。说完，路德和雷尔娜及海贼们成一路先走了，里克们则为另一路，一起将札依多给找出来。在先前与雷尔娜碰面的地方有魔法石墙，穿过墙一直走下去后，又遇到了魔法石墙，想必开关也在附近吧，其中有个开关还是洛古雷斯变成的，真是死性不改，并且还扬言由札依多来统治不如由他统治好，很不巧这话被札依多听到了，札依多非常生气，用魔法控制了洛古雷斯，使他攻向里克们，

打倒洛古雷斯后开关也启动了。等到两个开关都启动后，就可以穿越魔法石墙。穿越魔法石墙后，遇到了渥尔斯皇帝，他中了札依多的魔法，成了守城的怪物，打倒后又可以继续走下去，来到了一个宽广的地方，仔细一看才知道这里就是渥尔斯城王座的大厅，在楼梯上也有一些魔法石墙，不过一接触后就消失了。沿着楼梯来到了王座前，看到了许多人都被抓了，路德、雷尔娜、盖亚斯及其他的海贼同伴们全部都中了札依多的魔法被困在空中。看到了札依多在王座前得意地笑着，里克们心想也许有什么陷阱，札依多见到了里克就认出了里克是拉尔特的儿子，还得意洋洋地说着如何让拉尔特困在永远的时间之中，并且还很自傲地说着里克们也太倒霉了，偏偏在他这个利留斯最伟大的魔导士觉醒之日来送死，他也发现了魔法石的力量来源就是人的情感，说着便动起手来，准备将里克们送入地狱。

终　章

经过里克们的努力奋战，终于打倒了札依多，所有人也因为札依多的魔法消失而获救了，世界终于获得了太平，大家也回到了各自该去的地方，每个人都相信如果人的私心还存在，同样的历史还会不断地上演着。当大伙正高兴地庆祝的时候，在世界上的某个角落里，似乎还有一颗没有被发现的魔法石存在着……

绝音魔琴 ★

□□评价：

又一个似“仙剑”的 RPG 游戏，但其质量并不是很高，不过作为一个中文武侠 RPG 游戏还是可以玩玩的。

故事背景

相传武林中得道最高者拥有“绝音魔琴”，若与此物化为一体，肉身可练成百毒不侵、千年不坏、武功大增；正气之人若拥有，则正气慑人；邪恶之徒若拥有，则邪气迫人；定力不坚者，会自取灭亡。不过此物一直是传说中的宝物，不知它落入何人之手，也无人知晓它的形貌，更无人证实它的魔力。18 年前，“绝音魔琴”随着一场武林浩劫而消失无踪。

擅于观天象星文而盛名远播的江湖老仙“天不老”法术高强，武功盖世，恰巧于 18 年前淡出江湖，隐居山林，过着与世无争的生活。“天不老”收留“向无极”与“江寒天”这两个孤儿为徒。师兄“向无极”个性聪颖机灵，志向宏大，而师弟“江寒天”性情耿直，忠厚好学，“天不老”按两人不同个性传授不同的功夫。不料盛传绝音魔琴重出江湖，“天不老”被认定是拥有绝音魔琴的最大嫌疑者，精通百毒的武林至恶“飘欲仙”为了得到绝音魔琴，向“天不老”施毒，逼迫师兄弟二人寻得绝音魔琴，师兄弟二人在哀伤中，背负着师父的教诲与满腔的悲愤踏上茫茫未知的路程。

炼药术

毒药药材

玄黄果，离茱喙，幽然草，火状元同一属性。

蜘蛛铃，蟒牙，阴虱，寒龙爪同一属性。

玄黄蜜，丹顶红，风骨丸，蛔目粉同一属性。

环甘浆，百虫钻心丹，凤鸣珠，三才丹同一属性。

溶骨散，丧魂丹，化血符，悲鸣三绝同一属性。

配出第一级的毒药

亡魂散＝（玄黄果或离茱喙）配（蜘蛛铃或蟒牙）。

砒霜＝（幽然草或火状元）配（阴虱或寒龙爪）。

绝命露＝（蜘蛛铃或蟒牙）配（玄黄蜜或丹顶红）。

西施粉＝（阴虱或寒龙爪）配（风骨丸或蛔目粉）。

南海绝心丹＝（玄黄蜜或丹顶红）配（环甘浆或百虫钻心丹）。

愁云露水＝（风骨丸或蛔目粉）配（凤鸣珠或三才丹）。

狱冥符＝（环甘浆或百虫钻心丹）配（溶骨散或丧魂丹）。

黄泉玉珠＝（凤鸣珠或三才丹）配（化血符或悲鸣三绝）。

配出第二级的毒药

七日断肠散＝（亡魂散配南海绝心丹）。

惨雾化血粉＝（砒霜配愁云露水）。

阎王散＝（绝命露配狱冥符）。

半步颠＝（西施粉配黄泉玉珠）。

巫仙催魄丹＝（亡魂散配狱冥符）。

金琉璃＝（砒霜配黄泉玉珠）。

五行断经丸＝（绝命露配南海绝心丹）。

四季兰花散＝（西施粉配愁云露水）。

乾坤炼心丹＝（亡魂散配黄泉玉珠）。

致命毒药第三级

雪阳三阴毒＝（七日断肠散配金琉璃）。

阴阳六合散＝（惨雾化血粉配巫仙催魄丹）。

无常索魂粉＝（阎王散配五行断经丸）。

悬姥虹丹＝（半步颠配四季兰花散）。

致命毒药第四级

乌晶冻气露＝（雪阳三阴毒配无常索魂粉）。

魄阳断血散＝（阴阳六合散配悬姥虹丹）。

九鬼轮回丹＝（雪阳三阴毒或无常索魂粉或阴阳六合散或悬姥虹丹配乾坤炼心丹）。

解药药材

蟠桃，蛇腹，虎骨，白胡麻粉同一属性。

蒜精，百年老姜，天蚕蛹，千年灵芝同一属性。

花目芙蓝，钓樟，桑白皮，天门冬片同一属性。

鹤蕺草，黄精，芸香甘草，姬海棠同一属性。

七度灶，无忧扇，虫草，银梅叶同一属性。

第一级的解药

冰清玉露＝（蟠桃配桑白皮）解西施粉、愁云露水。

夜婴丹＝（蛇腹配天门冬片）解南海绝心丹、亡魂散。

艾篙浆＝（虎骨配鹤蕺草）解亡魂散、西施粉。

黄莲蜜＝（白胡麻粉配黄精）解黄泉玉珠、绝命露。

地黄丸＝（蒜精配芸香甘草）解砒霜、愁云露水。

紫苏油＝（百年老姜配姬海棠）解砒霜、南海绝心丹。

辛夷清肺水＝（天蚕蛹配七度灶）解狱冥符、黄泉玉珠。

灵芝精露＝（千年灵芝配无忧扇）解绝命露、西施粉。

白玉昌蒲＝（花目芙蓝配虫草）解愁云露水、狱冥符。

川芎丹＝（钓樟配银梅叶）解南海绝心丹、绝命露。

第二级的解药

秋葛露＝（冰清玉露配艾篙浆）解四季兰花散。

忍冬甘蜜＝（夜婴丹配黄莲蜜）解半步颠。

木天蓼浆＝（艾篙浆配地黄丸）解乾坤炼心丹。

枸蔓乳＝（黄莲蜜配紫苏油）解惨雾化血粉。

蛇粉＝（地黄丸配辛夷清肺水）解五行断经丸。

玉帘草精＝（紫苏油配灵芝精露）解金琉璃。

碧香玉露＝（辛夷清肺水配白玉昌蒲）解巫仙催魄丹。

南五味子＝（灵芝精露配川芎丹）解七日断肠散。

悬钩子浆＝（冰清玉露配川芎丹）解阎王散。

第三级的解药

龙胆草精＝（秋葛露配木天蓼浆）解雪阳三阴毒。

天露＝（忍冬甘蜜配枸蔓乳）解阴阳六合散。

聚魂汤＝（木天蓼浆配驼粉）解无常索魂粉。

九阳聚元散＝（枸蔓乳配玉帘草精）解悬姥虹丹。

蒺瑰蜜＝（驼粉配碧香玉露）解九鬼轮回丹。

一品升阳丸＝（玉帘草精配南五味子）解魄阳断血散。

二老还童丹＝（秋葛露配悬钩子浆）解乌晶冻气露。

第四级解药

万气凝神丹＝（龙胆草精配九阳聚元散）加法力一点。

仙天灵药＝（聚魂汤配一品升阳丸）加体力一点。

破晓回阳丹＝（二老还童汤配天露）加攻击力一点。

无念散＝（蒺瑰蜜配二老还童汤）加防御力一点。

第五级解药

华佗仙丹＝（万气凝神丹配破晓回阳丹）解所有毒并补满法力体力。

万福齐天丹＝（仙天灵药配无念散）加经验值 3/10。

补血：灵芝百年灵芝赤肠乳白根。

补法力：童子瑶池莲子甘露饮。

武功招式效果

江寒天

1. 浩然正气：补血单人＋40 点
2. 无痕剑：攻击单人＋20 点
3. 幻空剑法：攻击单人＋30 点
4. 疾风剑光：攻击单人＋50 点
5. 三环串月：攻击单人＋75 点
6. 直捣黄龙：攻击单人＋100 点
7. 横扫千军：攻击全体＋100 点
8. 丹鼎盛气：防御单人＋50％
9. 武神附体：加我方攻击力单人＋80％
10. 圣剑无边：攻击全体＋200 点

11. 鍾馗驾雾：攻击全体 + 300 点

向无极

1. 赤天真气：补血单人 + 100 点
2. 锁喉斩：攻击单人 + 55 点
3. 般若一指：攻击单人 + 80 点
4. 咆哮攻心：攻击全体 + 100 点
5. 阴风掌：施毒单人，敌方中毒后连续三回合损 50 点血

任青风

1. 气定凝神：补血单人 + 300 点
2. 晶冰斩：攻击单人 + 70 点
3. 千金回旋：攻击单人 + 100 点
4. 还神术：补法力单人 + 80 点
5. 金身不灭：复活我方单人并回复体力 100 点，法力 50 点
6. 流云大法：攻击全体 + 120 点
7. 玉女穿梭：攻击单人 + 150 点
8. 回气大法：补全体生命力全满
9. 雪花盖顶：攻击全体 + 150 点

离　嫣

1. 天音慑魂：攻击全体 + 80 点
2. 荡气回肠：攻击单人 + 100 点
3. 卷海勾天：攻击单人 + 80 点
4. 出水芙蓉：攻击单人 + 130 点
5. 狂花乱舞：攻击全体 + 120 点
6. 凤凰展翅：攻击全体 + 160 点
7. 蛇蝎美人：施毒全体连续三回合损 100 点
8. 华佗再世：补我方体力法力全满

攻略秘技

第一章

“天不老”传授武功给“向无极”与“江寒天”，“天不老”通过观测天象，得知朝廷有难，妖孽将出，而他也知道自己来日不多，所以为训练两名爱徒，要他们分别闯过他安排的毒蛇阵取得蛇王胆。

闯进蛇王的居穴后，蛇王苦苦哀求江寒天放它一条生路，蛇王答应他以后不再危害世人，但是江寒天便无法取出蛇王胆，为了救其他人免于被蛇毒害，只好拿不到蛇王胆回去等着被师父骂吧！

回去后，师兄在一旁抱着已奄奄一息的师父。师兄说师父中了毒，两位蒙面人逼迫交出“绝音魔琴”，两师兄弟请来杨大夫替师父疗伤，大夫说这是失传已久的紫心寒毒，他上次碰过是十几年前的事了，要一种罕见的九尾凄凌草解毒，三个月内若不解毒便会死去，传说蝎谷中曾发现过九尾凄凌草，两师兄弟便前往蝎谷。

第二章

前去蝎谷的路上必定要经过关阳镇，但是没有通行手谕是不准进入的，只好再绕出来想办法，此时在另一个郊外，看见两名蒙面人欺负一名女子，两个大男人欺负一个女子算什么英雄好汉？两师兄弟便上前拦阻，击退蒙面人后，女子对两人道谢。女子名叫任青风，是关阳镇镖局总镖头的女儿，在护送镖银去京城的路上，碰到那两名蒙面人打劫镖银，青风要赶回关阳镇禀告爹爹镖银被劫之事，为感谢师兄弟的救命之恩，拿着通行手谕带他们进入关阳镇。不料一进入关阳镇后，整个镖局全遭满门抄斩，官府的人说总镖头暗中私吞镖银，起而谋反。青风伤痛之余，想到爹爹为人正直不可能私吞镖银，镖银被劫加上爹爹被杀害，这些一定是有人设计的圈套。如今青风已经没别的亲人了，镖局被查封也没法儿经营下去，如今也只好走一步算一步。

第三章

蝎谷的进入点在关阳镇后方，师兄弟知道进入蝎谷的正确洞穴很难找，于是拜托从小生长在此地的青风亲自指点进入蝎谷的洞，由于多出许多青风没见过的洞口，所以她的指示很模糊，但是最模糊的回答却是正确的指示，青风说出好像是又好像不是此洞时，就不要怀疑地跳下去吧！

第四章

出了蝎谷后，发现蝎谷中竟然草木荒芜，找不到九尾凄凌草，所以师兄提议先找绝音魔琴救师父，青风此时却想起在宁海城的远亲乌玉爷爷，他对草药研究颇深，说不定可帮上忙，三人继续北行。途中经过天音宫，鲜少有人可以来到此地，那儿竟是美女如云、歌舞升平的净土，据说天音琴也许就是传说中的绝音魔琴，师兄弟如果帮助天音宫剿平猛虎寨，天音宫宫主离嫣便答应赠与天音琴。进入天音宫的琴坛处时，发现天音琴已被猛虎寨盗走，

而此时师兄向无极被猛虎寨主汪彪以吸魂大法将他掳去。天音宫宫主离嫣大为震怒，决定亲自与江寒天及任青风闯入猛虎寨要人。

第五章

一路杀进猛虎寨的最尽头，找到了汪彪，汪彪否认持有天音琴，并解释师兄向无极是被官府的人一掌劈下紫心寒毒并被抓走了。笼罩在一团谜题下的江寒天想不通官府为何要陷害师父与师兄，决定找到乌玉寻求解药并上京城找回师兄。

第六章

宁海城境内充满着诡异的气氛，城内百姓都崇拜神明，神智不清。问药铺掌柜才知道官府发放免费的香给百姓膜拜神明，而香中含有一种控制人心智的物品叫做梵香。乌玉为了揭发这桩官府的阴谋而被追缉，离嫣不幸又中了梵香，她要求江寒天先去找到师兄，把她留在宁海城以免拖累大家，江寒天心有不舍，坚持要找到乌玉医好她。

第七章

在宁海城东边的草药地找到了乌玉，乌玉精通药理，医好了离嫣。从乌玉口中得知，紫心寒毒失传已久，此毒乃江湖恶人飘欲仙擅用之毒，18年前飘欲仙与天不老争夺绝音魔琴引发武林浩劫，之后两人均于江湖中销声匿迹。京城的曹公公当年围剿飘欲仙，紫心寒毒的事情恐怕只有曹公公才知道，三人告别了乌玉继续前往京城。

第八章

来到京城，看见捉拿向无极的告示，得知师兄向无极被官府捉去后已逃了出来，被毛老伯救起却又逃去显隐寺，但是到了显隐寺门口，被一个和尚挡住，原来是三人杀气太重，要进除非鍾馗再世，降妖除魔。三人摸不着头绪，该怎么让鍾馗再世呢？回到京城受方员外所托，收集好20个蜘蛛铃，方员外赠与诅咒宝剑。

第九章

京城北边的秦府家财万贯，可惜秦大爷的母亲一病不起，秦大爷以大半家产建了一座莲池，希望有高手进入莲池采到七彩莲子给母亲治病，由于受到秦大爷救母孝心的感动，三人决定进入毒气冲天的食人花之池——七彩莲花池采取七彩莲王之七彩莲子。

第十章

取得莲子后在莲池中找到了鍾馗剑谱，便佩戴在身上，回到显隐寺，挡

在寺入口的和尚感到三人煞气全无，让他们进入了清净宝地显隐寺。虚无大师带领他们见向无极，师兄负重伤，自从被官府捉去后，曹公公解了向无极中的紫心寒毒，逃狱之后幸好被虚无大师收留，江寒天要师兄好好养伤。江寒天正惆怅之余，想起师父交代给他们两人的随身玉佩，是生父生母留下的信物，便拿起玉佩祈求父母给予指点。此时任青风突然全身剧痛，离嫣猜测绝音魔琴必与此玉佩有关，但是想不透青风为何会剧痛。一名和尚来通报官府包围显隐寺捉拿向无极，江寒天赶紧奔回师兄房间带他逃走，不料虚无大师挡住去路，要求交出玉佩，原来虚无大师利用向无极引出江寒天，才发现绝音魔琴的关键在玉佩上。

第十一章

与虚无大师缠斗了一阵后，中了虚无大师的圈套，被关在显隐寺地下。走到最尽头，菩萨像显灵，为苍生点了一盏明灯，送三人出了显隐寺。

第十二章

看见原本身负重伤的师兄怎么会和曹公公在显隐寺外说话，师兄要他交出玉佩给曹公公，如此一来曹公公便会解开师父的紫心寒毒。但是曹公公却吩咐向无极赶快解决了江寒天拿走玉佩，曹公公说向无极当初拿了天音琴回去交差说是绝音魔琴，结果天音琴并不是绝音魔琴，向无极亲手毒害师父，师弟江寒天也难逃一死。原来自从一开始，师兄向无极野心太大，与曹公公里应外合联手毒害师父逼迫交出绝音魔琴，与虚无大师串通引出江寒天。江寒天知道事实真相后悲痛万分，也不防备向无极自他身上抢走玉佩，向无极想与绝音魔琴合体成为天下无敌，不料定力不坚，丧失心智，被曹公公一掌劈死了。任青风要江寒天快使用玉佩，否则自身难保。接着青风突然飘起，被玉佩吸附化作一阵烟，天不老此刻以传心术对江寒天说话，绝音魔琴 18 年出现一次，一位天命之女 18 年成人后与玉佩合为一体，才称作绝音魔琴。曹公公变身成飘欲仙，原来飘欲仙一直以曹公公的身份掩人耳目，利用公公的职位，四处抢夺镖银，扩张自己的势力进而谋反。江寒天眼看师父与师兄皆遭不幸，愤怒地与飘欲仙决一死战。飘欲仙死后，江寒天从飘欲仙身上拿解药救了师父，葬了师兄。离嫣看淡一切江湖恩怨，回到天音宫过着不问世事的生活。而青风……江寒天时常听见她的歌声，也许她的灵魂一直都在江寒天身边，或者江寒天在等待 18 年后与青风再相遇。

魔城戮战之四个封印 ★



□□评价：

TGL 的作品没的说，画面真是无可挑剔。《魔城戮战之四个封印》再一次让我们看到 TGL 惊人的美工实力。

攻略秘技

第一章　魔王的苏醒

雅克终于在镇上的武斗大会打败了玩剑专家迪瓦，并赢得了对抗赛的冠军。和蓝迪亚叔叔走在回村的小路上，心里想着村里的菲莉欧，她是和雅克青梅竹马的玩伴，有什么喜事雅克都愿与她分享，不料自己的心事被蓝迪亚看穿并被他取笑了几句。就在这时，阿莉西雅从远处跑了过来，气喘吁吁地说菲莉欧已被魔怪捉走了。三人正说话间，一大队魔军已包抄过来，三人全力投入战斗，杀到南方的一座村镇，雅克与魔军队长展开一场殊死搏杀，蓝迪亚说那人是魔界的人，叫雅克加些小心。

终于打败了魔军队长，进入村中却不见菲莉欧的身影，仓皇四顾间，一神密的黑骑士挟持着菲莉欧出现在他们的身后，说将不会让三人破坏他的好事，然后便纵马绝尘而去。雅克纵身欲追却被蓝迪亚拦住，说那人是魔界高手，以他目前的武力绝不是他的对手，目前唯一可行的办法就是去矮人族的村落寻找从前的好友帮忙。

第二章　矮人族的村庄

来到村外，到处是魔军的身影，这大出蓝迪亚意料之外，因为这里的长老都卡提是魔军所畏惧的勇士。杀入东方山谷处的矮人村，三人被一矮人武士阻住，原来是蓝迪亚的老友哥达尔，哥达尔说都卡提已去南方的小岛去了，也许是因为路盲的老毛病又犯了，找不到回来的路。来到桥头，却见桥梁已

被魔军毁坏，难道要绕路而行？这时哥达尔发出一声呐喊，以敏捷的身手砍伐树木，顷刻间将桥梁修架起来，大家不由夸赞不已。这时，对岸出现魔军士兵，四人遭到凶猛的伏击。

杀出重围，来到东南角的桥头，对岸传来粗犷雄浑的喝叱声，蓝迪亚发声喊话，正是矮人族的长老都卡提，于是四人替都卡提击退魔军，在一个村落里休息叙旧。当都卡提见到雅克时，脸上现出异样的神情，说魔怪已在大陆出现，战斗的时机已经到来，不过为雅克的安危而感到忧虑。雅克心中不平，与原来是近卫骑士团长的都卡提展开了一场比武，在比武中“获胜”，都卡提答应带他前去营救菲莉欧。

第三章　背叛的结果

五人朝着黑骑士逃走的方向追去，遭遇了大群的魔军部队，一场大战不可避免地展开了。在战斗中派人抢攻左下方的村落，在村中遇见雅克的好友迪诺，迪诺说在寻找哥哥迪瓦时卷入了与魔军的战争中。当雅克得知迪瓦因败在自己手上而沮丧时，心中很是不安。于是迪诺加入队伍，以期日后能够找到哥哥。

众人在东南方向的一个村庄得到村民的提示，说沿着河的浅滩走，可进入南方的小岛。于是按提示仔细在河边搜索，终于找到一处水浅的河道渡上南方的小岛。由岛西行过桥，遇上了一个黑衣骑士（梅加特），梅加特冷笑着向都卡提和蓝迪亚问好。原来都卡提、蓝迪亚和梅加特都曾是王国的骑士，而梅加特却因崇尚权力而投靠了魔族，虽然梅加特的剑术师从都卡提，可他已拥有了魔界的力量，是个很难缠的敌人。在战斗中打败了梅加特，梅加特发出一声惨烈的嘶叫，后悔自己为了权力而舍弃了人性，都卡提沉吟说道：“我曾告诉过你，权力并非是骑士的全部！”

第四章　精灵的森林

众人一路奔往首都，在路上遇见众多的魔军，都卡提说魔界已快和这个世界连在一块了，可只有国王才具备这种能力，莫非……众人正胡猜乱想间，不觉行到一片森林，一大群的精灵族人朝众人发起了进攻。占领西方山脚的村落，解救出精灵族的少女莉莎，得知自从精灵族的长老被捉走后，邪恶的魔军便控制了善良的精灵。于是众人奔往北方的孤岛去解救精灵长老。消灭了所有深山中的精灵后，森林又恢复了往日的平静，在小岛桥头遇见了邪恶的黑精灵，将之打败（如没有完全消灭森林中的精灵，它是打不死的），在岛中的村庄救出了长老露西雅。露西雅与都卡提寒暄过后，说精灵族的国宝翠

玉戒指被王国的骑士抢走了，那戒指是打开魔界之门的钥匙之一，如果这把钥匙被人利用的话，那世界就会沦为万劫不复之地。都卡提说魔界的封印共有翠玉戒指、水上之镜、启动之盘等四个，至于最后一个都卡提却没有提起。于是众人赶往翼人族的领地，希望在敌人之前取得启动之盘。

第五章　进攻拉美尼库多城

在接近拉美尼库多城的时候，众人才发现所有的路均被堵死，抢下东北角的城镇，见到热情莽撞的青年伊旺，伊旺说能找到进城的路，来到西边的山谷前，伊旺伸手拉开了一个大锁，山谷登时现出一条小路，循小路杀至谷内城堡，见到会隐身术的戴米透斯，将之打败，他竟能活过来向众人发动偷袭，再次将之挫败，众人终于绕过了城堡来到翼人族的领地前。

正在商议如何见到翼人族长老时，一位天真烂漫的翼人族少女米莉亚将众人当成了魔族，并发起进攻，在雅克千般解释哄劝下，少女心满意得地飞走了。少顷，那少女又神色慌张地飞回来，说村子已被魔军占领了，求众人救出村人，她会介绍翼人族长老作为答谢。

第六章　封印之岛

占领左下角的村庄，救出潘蜜拉，然后再去东方河边见到阿莉娜，在潘蜜拉和米莉亚的介绍下，阿莉娜消除了对众人的敌意，说收藏启动之盘的小岛已被魔族攻占了，于是众人寻找浅滩渡过数道河流绕上西上方的小岛，打败守护的石头怪人，从宝库中取得了翼人族的宝物启动之盘。接着大家决定前往矮人族的领地。

众人来到渡口前，觉得这里的氛围有些怪异，有些静谧得可怕，于静寂中扩散着难以言传的杀气。

第七章　沉睡中的街头

一路往右上角杀入魔军，发现大部分的敌人是被控制的当地居民，众人不忍下手，于是派翼人族的阿莉娜、米莉亚或潘蜜拉绕向部队的后方打败慕儿，原来慕儿并不是真正的蝙蝠魔女，只不过是个幻象罢了，听着魔女放肆的狼笑，众人义愤填膺，一路北行找到占据的城镇和以居民为布偶的魔女，将之打败，从城中的牢房中救出了一位青年魔法师，那青年自我介绍叫威尔，是在王都做封印与召唤研究的魔法师，因为太沉迷于此项研究，竟连女王的邪恶用心都没有查觉，才走火入魔地为她寻找四个封印。说话间，魔军的部队已追上来，众人于是抓紧上船，扬帆赶往前方的目的地。

第八章　来自太古时代的魔物

弃船登陆，在路过一片陆地时，见许多村庄的村民都被抓往前方的城堡。众人一路往东南方向厮杀，西行过桥再行，见到盘踞于此的蛇妖梅蒂沙，先到西南村落见到一位老人，老人说魔族要在前方修建城堡，强行带走村里的人，他的孙子可伊也在其中。然后再返回来击败梅蒂沙，从城镇中救出可伊，可伊执意要随众人一道铲除魔族，于是众人在整点行装后来到了下一个城堡。

第九章　迷　宫

进入城堡，原来是一座庞大的迷宫，从左方的道路杀入，在左上方的房间里雅克遇见了同村的玫儿，询问菲莉欧的情况，玫儿却道不知。于是从通道右拐至近头，踩下一个红色开关，一面墙壁轰隆打开。打败最里端的一个看守，从牢房内走出了一位少女向雅克答谢救命之恩，向她询问关押菲莉欧的所在，少女说就在前方的门内。

大门已被紧锁，那少女指出钥匙放在一个墙洞里，雅克心想这也许是敌人所设的圈套，不过如果菲莉欧在里面，即使是圈套也无所谓了。众人打开门进入牢房，见到里端被绑缚于墙上的菲莉欧，雅克奔向她，呼唤着“振作些”，不料身后的大门铿然关闭，阿莉娜发出了一声惊叫。原来身上的启动之盘已被那少女抢去。在众人诧异声中，那少女自称为黑暗公主，名叫艾蕾诺亚，是女王的女儿。雅克大怒，拔剑刺向艾蕾诺亚，却脚步一跄，剑上的力量丝毫没有着处，原来艾蕾诺亚和菲莉欧都是魔法所造成的幻影。这时艾蕾诺亚招唤来了黑骑士的幻影，自己则和菲莉欧一起消踪遁形。

费尽九牛二虎之力，终于将那幻影打败，众人不由惊服那黑骑士的真实功力。阿莉娜还在为自己的过失而自责，都卡提说目前的当务之急是去寻找最重要的钥匙，就是存放于矮人族的菲尔沙利亚剑，也就是传说中的圣剑。当蓝迪亚说出雅克是唯一能够使用圣剑的人时，雅克的心中不由万分惊奇。

第十章　黑暗中的小魔物

前方的道路已被魔军占据，大家已没有时间绕路而行，只好排兵布阵硬闯敌人的城堡。在途经几个村庄时，听村民说起这里经常有人无故地失踪，怀疑是城堡中的妖物作怪。杀入城堡见到海捷公爵，公爵欲以众人的血作为晚餐，于是与数个海捷变身展开搏杀，杀死地图内所有的变身，海捷公爵才真正地死去。众人知道敌人越来越强大，也许魔王即将复活了。

这时雅克向威尔询问封印的事情，威尔说接通魔界的四样东西是打开魔

界的钥匙，女王要借助祭司菲莉欧的力量让这世界与魔界完全相连。雅克不禁为菲莉欧的安危担心，蓝迪亚说在菲莉欧没有到18岁而成为真正的祭司之前，是不会受到女王的伤害的。

第十一章　圣　物

来到一座古老的城堡前，都卡提说这是矮人族为了保存圣剑而建筑的城堡，要进入城堡要先踏下东西两边的按扭，进去后会马上看到一扇门，千万不能碰那个开关。并且要打开放有圣剑的箱子，要有特殊的钥匙才行，钥匙藏于北方水池的地方，只有翼人族才能飞过去。于是在战斗开始前先派一名翼人族战士到西北角水池中的树下取得都卡提所提之钥匙，再派战士去东西两边踏动按钮，两扇门终于被打开，这时一队蒙面人闪身而入，有一人踏上地面的机关，登时被传送到巨人包围中，乱拳击毙，众人不由毛发耸然。打倒所有的蒙面人后，分别踩动左右两侧墙前正确的按钮（并非是门外的那个将机关打开，闯入城堡大厅。

杀入大厅中的巨人怪阵中，踩动正中的机关，打开了北侧的密室。众人进入密室，这时忍者出现了，他唤来了一群魔物欲夺圣剑，都卡提一声令下，众人又是一番拚杀。在将魔物彻底地消灭干净后，可伊喜孜孜地打开了宝箱欲取出圣剑，却被圣剑击伤。这时都卡提大声叫雅克去拔那圣剑，雅克上前取出圣剑，圣剑陡地发出眩目的光华，于是都卡提和蓝迪亚齐呼王子殿下。原来国王在临终时将雅克托付给他们二人，致使他们背负着背叛国王的罪名，躲避女王的追杀而支撑到现在，两人无时无刻不在念及王子复登王位的事。当雅克知道自己的身世后，执意保持与两人的师徒关系，至于继承王位的事要等救出菲莉欧、恢复了大陆和平再说。

第十二章　谋求魔力的人

众人一行来到了菲尔沙利亚宫殿前，见往日的首都已失去了热闹与繁华。在杀倒一群群的怪兽后，在王城外见到在此守卫的黑骑士，杀死了这个法力高强的骑士后，众人进入了城堡，发现城里墙壁纵横，机关重重，已完全变了样子。大家正在为找不到入口而感到忧虑，这时一位老态龙钟的大臣（摩法尔）走过来与都卡提和蓝迪亚相认，当摩法尔得知王子雅克欲重兴王族时，不由激动得老泪纵横。雅克吩咐摩法尔准备处理复兴王族的事务，等打倒了女王后再回来主持大局。于是老臣摩法尔为众人打开了一条通往内城的通道。

第十三章　魔　城

出通道踩动前方的按钮可进入密室，取得一些道具补品，不过要小心里

边的巨人。往左方绕行，在走廊尽头踩动开关打开密室，再踩动密室内的开关，打开左上方的墙，又穿出几重机关，在门前见到了黑暗公主，将之打败。黑暗公主对自己的行为感到懊悔，于是加入队伍。终于在大殿上见到了邪恶的女王和祭司菲莉欧，女王正在大殿施展邪恶的魔法，在雅克的大声呐喊下，女王发出阴沉的笑声，伸手欲夺雅克手上的圣剑，一番血战后，雅克终于打败了女王，率领众人随着召唤仪式进入了魔界。

第十四章　魔　界

来到某一处阴森所在，众人听到了魔族统治者查贝尔的声音，魔王的话语中表露出对圣剑的极大兴趣。众人兵分三路由左中右包抄过去，在高台的顶端打败了查贝尔，在众人的欢呼雀跃中，雅克心中却有种不安的感觉……

回到城堡庆祝一番后，伙伴们都回到了自己的故乡，这一天众臣正在商讨如何为雅克举行加冕仪式以及雅克与菲莉欧两人的婚事，这时士兵来报魔军正大举攻来。惊慌之下大家忙去城外应战，雅克却发现圣剑已经被魔怪偷去，原来自己中了敌人的声东击西之计，于是和众人整点行装朝城外追去。

第十五章　新旅程

来到城外，发现很多村庄都被魔军洗劫，这时菲莉欧追上来，意欲和大家一起抵抗魔军。清除了所有的魔怪仍没有找到圣剑，雅克不由气馁，这时在东北方向发现了另一只魔怪扑翅飞去，于是众人循踪追去。

在即将追上怪物的时候，迪诺和阿莉娜追上来，他们是为了参加雅克的登基仪式而来的，没想到又有机会并肩作战了。

第十六章　复活的魔群

杀出重围后，众人来到西北方的神秘城堡前，见到了吸血鬼凯杰尔伯爵，在打败凯杰尔后，雅克在城中仍没找到圣剑，正失望沮丧间，倒地的凯杰尔突然蹿起，朝雅克袭击过来，这时公主和蓝迪亚一声断喝，雅克才醒过神来，一剑刺死了凯杰尔。

第十七章　前线基地

继续北行遭遇到坚固的要塞，强大的魔军依凭天堑阻挡来人，于是大家推测查贝尔可能并没有死。在击倒前方城墙附近的所有怪物后，城墙于瞬间倒坍，解救出被困于其中的潘蜜拉和阿莉娜，得知两人是在前往王城的途中见到这神秘的建筑，而在调查中被魔军俘虏，于是两人要求加入队伍，雅克自是没得话说。

在接近北方的居民区时，房屋的前后出现一群蒙面的黑衣人，都卡提说是训练有素的刺客，叫大家小心行事。打败所有的刺客后，众人在房屋中找到了一张王国的地图，地图上有一些神秘的标记，众人于是循地图上的标记往西北方向找去。

第十八章　叹息之村

来到尼罗尼尔湖畔，众人发觉这里的气氛有些怪异，这时一位楚楚可怜的女子莱亚上前问路，原来她的未婚夫佛路塔来到附近的城镇，可如今城镇里已不见一个人影，正说话间，莱亚的背后出现了恐怖的幽灵，在众人热情相邀下，莱亚加入了阵容，一起去寻找佛路塔。

从左方的桥绕向北方的城镇，在打败城镇中的怪物后，尼罗尼尔湖的中心出现了一座岛屿，正是地图中所标记的位置，于是众人从浅滩淌上小岛，击败城堡上的死灵守卫后，众人进入了幻影之城。

第十九章　幻影之城

众人进入城堡，当接近阻住门口的雕像时，那雕像竟然复制成与它接近人的模样，所以在行走时应注意避开它们。绕入最里端的大殿见到城堡的主人麒尔，雅克上前索要圣剑却被麒尔哂笑一番，当莱亚得知佛路塔已被麒尔变成怪物时，当即大怒欲上前拚命，众人将她稳住继续与麒尔交谈，得知先前的查贝尔并非是真正的魔王，麒尔便是要藉圣剑的力量将真正的魔王唤醒。上前将麒尔打倒，麒尔却因是僵尸魔族而不能死去。就在这时，城堡里发生了一阵晃动，麒尔发出怖人的笑声……

第二十章　暴乱的雪原

当众人醒来时，竟置身于寒冷的雪原之中，阿莉娜因为不适应这样的恶劣天气而抱怨连天，众人于是决定先找个村庄暖和一下身子再说。众人下了小桥正沿着羊肠小道在雪中行进，忽然听到了莉莎与露西塔的声音，原来她们是为了调查雪原的事而来，有人在利用雪精灵来制造这场暴风雪。

往北行至雪屋前见到了精灵雪儿，将之打败，雪儿恢复了自己的意识，想起自己受鬼怪胁迫之事。于是雪儿带领大家赶往雪山，希望能顺利地穿行龙之路。

第二十一章　龙之路

打败所有雪原中的怪物，众人一身疲累，终于走出了龙之路，雪儿说还从未有人能顺利地穿出这条险道。众人正商议如何找点热腾腾的东西吃，一

个巨大的怪物出现在众人面前，千钧一发之际，雪儿手执光之杖，念出了神秘的咒语，发出蓝色的光芒将怪物击退。雪儿说光之杖是将善良精灵的力量合而为一的手杖，除了精灵之外，能够使用它的也只有神的使者。拥有这股力量就可以超度麒尔了。于是雪儿将手杖交给了菲莉欧，托咐众人务必要将麒尔除去，说完，雪儿便甜笑着与众人挥别，消失在雪原之中。

第二十二章　最后的城堡

继续前行，一座完美的城堡出现在眼前，兵分两路绕上东北角的陆地，麒尔放出一条硕大的神龙与众人缠斗。将神龙打倒后，雅克按露西塔的指示毁掉了神龙手上的珠子，原来这就是造成精灵暴动的原因，这样一来，雪儿就可以安心地休息了。

第二十三章　悲伤的迷宫

进入城堡，从左方绕向后边大厅，在拐角处众人听到了麒尔的声音，说已请来了高手对付雅克。面对阴沉的城堡，艾雷诺亚拾起了某些遗忘的记忆片段，好像这里就是她出生的地方。进入大厅，众人再次见到女王（黑暗之后），这时麒尔的声音再次传来，催动女王向众人发起进攻。

女王没有理会艾雷诺亚的呼声，似乎已不认识自己的女儿，雅克只好出手将她打倒。就在女王醒来与艾雷诺亚相认时，麒尔出现在众人的面前，说出女王如何按照自己的指示杀死了国王，并帮助自己逐步完成呼唤魔王的计划，女王这时悔恨不已，在将圣剑交给雅克后便溘然去世。麒尔冷笑着倏忽隐去，说要回到迷幻的魔界去。

第二十四章　迷幻的魔界

进入充满瘴疠之气的小型魔界，闯入前方的魔军，迪诺见到了哥哥迪瓦的身影，可迪瓦已徒具空壳，没有了自己的思维与意识，只是一架战斗的机器，雅克只有凭借圣剑的力量才能制服迪瓦，可这时麒尔对雅克施下了魔咒，雅克登时全身不得动弹。于是危急中艾雷诺亚以王室成员的身份借过圣剑将迪瓦打倒在地。迪瓦被击败后，麒尔再次出现，说要以菲莉欧的魂魄以及圣剑的力量将魔王召唤出来。

将麒尔打败后，菲莉欧举起了光之杖念起了咒语，麒尔这个难缠的敌人终于被彻底消灭了，这时空中传来了伊马依拉的声音……

第二十五章　魔王的魔界

进入灼热的魔王领地，为了菲尔莎利亚王国的和平，众人不遗余力地与

伊马依拉展开了一场生死决战。

那惊心动魄的对决，牵系着大陆的命运，也维系着万千的生灵，雅克握着圣剑的手不由攥紧了，眼中闪现出一抹寒光……

兽乡之守护者Ⅱ王泉之封印 

□□评价：

《兽乡之守护者Ⅱ王泉之封印》，又一个TGL的作品，方杖就不在这里废话了。

攻略秘技

大战过后（想知道发生什么事的话，大家可以玩回一代的兽乡之守护者，或者看看二代的前作剧情简介，也介绍了有关上一集的片段），帕迪欧和咪莉安娜来到东方，打算传授西方之神的怖教，一日在村庄遇到一名土龙族的族人，正被不知名的士兵追赶，他把手上的小孩和水晶交给你后，便会去引开追兵，但他转瞬间便被杀，而你也被追兵发现。

第一章　兽杀队

我方：帕迪欧，岑，琉璃

敌方：肯特，一般兵×4、兽杀队士兵A×1、兽杀队士兵B×3

胜利条件：敌人撤退

重点：让玩家熟习的一关，要过关有两个方法，一是把冲过来的士兵全部收拾掉，二是冲到敌人的后方作战，他们便会知难而退。在往札伊梅中途，鲁巴拿遇上廉法吉尼，他的目的是为了抢夺土龙族老伯交托给你的小孩。

第二章　双境之狼

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜

敌方：廉，奖金猎人A×5，奖金猎人B×3，奖金猎人C×1

胜利条件：敌人撤退

重点：开局首先不要攻击廉，不妨先和他的手下玩玩，待每人的Level升

了一定的程度后，有较大的把握，才好攻击廉。击败廉后，受你保护的小孩突然病倒，为了治愈小孩，众人走到附近的村落——梅特，从医生口中知道小孩的病因，但因为医生没有医治这种病的药物，众人唯有出外找寻药草，找寻中遇上菲娜姆兵，和他们决战吧。

第三章　治疗之国

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜

敌方：水上骑兵×5，一般兵×7，将军×3

胜利条件：敌人全部消灭

重点：先让敌人的水上骑兵接近，待解决后，慢慢以扇形的阵式逐个接近对方，然后杀掉，因为站在陆地的敌人不会下水，所以只需先解决水上骑兵，便不怕有夹击的危险；走到对面的陆地后，巴特亚士将军出现，他会赶走剩下来的士兵，然后交待了一些场面话后，便会离开。顺利把药草带回给医生，他便会医好小孩，从医生口中知道，往札伊梅的道路已经被人类封闭，众人商议后，决定改走另一条路往札伊梅，但中途遇上兽杀队第三队的队长赛克玛都那。

第四章　兽　食

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆

敌方：赛克，兽杀队士兵 A×5，兽杀队士兵 B×3，水上骑兵×2

胜利条件：到达指定地点

重点：以现在的实力，绝对不会是赛克的对手，所以此关一开始之时，众人快速向右边走，要留意我方的战力分布，应该不难过关；小心不要被赛克追上哩。正陷于绝境之际，今日子（是岑哥哥的太太）出场，以漂亮的魔法打胜赛克；之后今日子会带领大家到札伊梅的首都；为了一探威路姆的来历，众人向坤达拉进发，但中途再次被人类的军队发现。

第五章　苍原之地

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆

敌方：炮兵×2，一般兵×10，将军×8

胜利条件：敌人全部消灭

重点：因为敌人是从三个不同的方向而来，所以最好在敌人合围之前，使用各个击破的战略，次序是下（最近），左（次近），右（最远）；另外要留意的便是敌方的炮兵，他们的炮击是可以同时对多人作出攻击的。经过一番

波折，终于来到亚提沙的入口，中途遇上苍马族的少年——霸里特，从他口中得知亚提沙正身陷险境，为了进入亚提沙，众人决定帮助霸里特。

第六章　不速之客

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：召唤兽×14

胜利条件：支撑到天亮，到指定地点

重点：游戏虽然有两个胜利的要求，但其实只需到达指定的地点，便可以完成此关；如果在指定关数内，仍未能走到指定地点而已经天亮，则仍作负论。有一点要留意的是，召唤兽对于刀剑的攻击拥有较强的防守力，所以由琉璃和咪莉安娜作攻击的主力较佳，另外帕迪欧和岑则可以作后方掩护。躲过召唤兽的攻击，终于成功进入亚提莎，映入眼帘的便是一片遭破坏的景象，此时遇上菲娜姆的召唤师欧鲁菲。

第七章　咒符契士

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：欧鲁菲，召唤师×?

胜利条件：敌方撤退

重点：和之前一样，把攻击力集中在琉璃和咪莉安娜身上；如果你是一名练功狂的话，此关相信极为适合你，因为欧鲁菲会不断召唤新的异兽来到，只要你一日不接近欧鲁菲，他便会一日这样做。解除了亚提莎的威胁后，从村长口中知道威路姆身上水晶的来历，原来是用来令人类制造的破坏之龙苏醒；得知事情始末后，众人离开亚提莎，但中途遇上兽人买卖商（之前出场的啊!）

第八章　再　来

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：兽人买卖商，亚基曼，佣兵A×7，佣兵B×8

重点：敌人虽然很多，但只要大家不要愚昧地各自为战，问题便不太大，不过有两人是需要特别留意的，第一个是兽人买卖商，他可以令我方队员丧失了兽化及使用魔法的能力；第二个是亚基曼，他可以同时对多人进行攻击，有时更可以在同一个回合作出两次攻击，他唯一的缺点，便是不能抵御咪莉安娜的雷电魔法。击败兽人买卖商后，咪莉安娜会突然晕倒，带她到医生处看看，发觉因为在之前的战役中，咪莉安娜已经受了伤，而毒素则现在发作，

为了救回咪莉安娜，众人出发去找寻召唤兽，来医治咪莉安娜的病。

第九章　白翼女王

我方：帕迪欧，岑，琉璃，霸里特，雅莉

敌方：召唤兽×？

胜利条件：敌人全部消灭

重点：此关的战场是处于浓雾的状态，能见度相当低。大家第一步要做的便是和雅莉会合，然后静待敌人自己攻来，待对手给收拾得七七八八后，才好向前攻击，如无意外，你的对手应只剩一只红色的召唤兽，它不会攻击你，但可以封锁角色进行兽化，或是使用魔法（所以叫你先把其它怪物收拾后，才好前进）。另外，因为白翼女王只会在这关和下一关出场，所以交战时，最好不要使用雅莉，让其他角色增加经验值。杀罢异兽部队后，白翼女王带领大家进入卫尔兹，中途彼此交换过情报后，推断出人类的目标是另一块菲恩水晶——神龙之泪，明白事情的始末后，众人火速赶去神殿，保护神龙之泪。

第十章　飞翔者之乡

我方：帕迪欧，岑，琉璃，霸里特，雅莉

敌方：欧鲁菲，召唤兽×？

胜利条件：敌人全部消灭

重点：欧鲁菲在前版曾经出现，相信大家对他应该有一定程度的了解。不过在此关中，敌人的数量是出奇的多，要小心应付，加上欧鲁菲会亲自下场，凭借他本身强大的回复力，实在是没有什么武器可以伤到他，不过只要你坚持一段时间，待听到一下枪声后，便可以减低欧鲁菲的回复能力，藉此机会以数人围攻便行。打败欧鲁菲，成功保护菲恩水晶后，因一名不知名的神秘人帮助，众人捉到召唤兽一只，把召唤兽带回去给医生，她便用召唤兽来医好咪莉安娜；待咪莉安娜康复后，众人决定返回札伊梅，但中途又遇上了敌人。

第十一章　累　鸟

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：杰西雅，异兽×？

胜利条件：敌人败退

重点：是颇为棘手的一关，敌人的小卒会不断再生，要他们不再出现的

方法便是尽快接近杰西雅，小卒便不会再出来；杰西雅的实力极高，不论是剑击、魔法，甚至是兽化后的能力，也只能扣去一点点的生命。打了一会，杰西雅会去捉威路姆，刚巧威路姆的兽化能力觉醒，受到化为神龙的威路姆的一击，杰西雅便会逃之夭夭。重获兽化力量的威路姆重获失去的记忆，并决定到菲娜姆（人类的国家），阻止破坏之龙复活，而众人亦以各自不同的理由跟随威路姆到菲娜姆。行程中，路经梅尔（医治咪莉安娜的医生）的住处，发现兽杀队正在破坏梅尔的住所，此情此境，当然是要出手阻止啦！

第十二章　复　活

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：赛克，兽杀队士兵 A×8，兽杀队士兵 B×8

胜利条件：敌人败退

重点：并不需要什么特别的技巧，杀罢所有士兵后，便集中所有人力对付赛克。成功击败赛克，并且救回梅尔后，继续向菲娜姆前进，并且开始突袭菲娜姆边境的拉巴尔。

第十三章　科钢之国

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特

敌方：边境警备兵 A×6，边境警备兵 B×8，亚基曼×2

胜利条件：敌人全部消灭

重点：因为我方在此关一开始之时，已经全部被迫兽化，所以在此关中，你是没有恢复系的魔法使用，但只要吃下对手的真元，便可以恢复一定程度的体力，所以在攻击次序上，要下一点心思。以战力而论，敌人并不是太强，但要小心亚基曼，它是拥有强大防御力的怪物，使用威路姆的火焰魔法对付即可。终于进入菲娜姆了，沿途，只是一个又一个已经荒废了的村庄，在其中的一个村庄里面，重遇巴特亚士将军，但发觉他正被一大群士兵围攻，过去帮帮他吧。

第十四章　沉默的猛将

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士

敌方：魔导兵×2，士兵×8，杰西雅，鸟类部下×10

胜利条件：敌人败退

重点：最初巴特亚士是被一群小兵围困的，解决这群小兵只是举手般容易，但当你击倒所有小兵后，杰西雅便会带同一群鸟人出来，所以在打倒最

后一个小兵之前，记住为所有队员补补体力；杰西雅实力很强，基本上把她交给巴特亚士便可，其他人不妨围剿其余的鸟人。收拾了杰西雅后，巴特亚士决定加入我方，中途双方交换过情报后，终于决定了进攻首都的路线，经过撒亚村之际，再次遇上伏兵。

第十五章　反　击

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士

敌方：奖金猎人 A×2，奖金猎人 B×4，奖金猎人 C×4，奖金猎人 D×3

胜利条件：敌方败退

重点：欠违了的廉在此关再次出场，敌方一开始便会分布在四条通路之上，若他们过来围攻，我方便会大大不妙；尽快把四个方位的其中一批敌人完全收拾（亚舜自己选择了左上方的敌人），然后紧守要道，待敌人走来时便一个一个地解决，是很轻松取胜的方法；不过小心有部分敌人拥有长距离攻击的武器。打胜后，廉会放弃威路姆的事，转而把注意力集中在琉璃上，他并且会加入队伍；在废村决定了之后的行程后，众人暂时在村子中休息，但咪莉安娜再次独自离队，遇上伏兵。

第十六章　怨　念

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：召唤兽（大量）

胜利条件：敌人全部消灭

重点：游戏一开始之时，你只可以控制咪莉安娜，尽快令咪莉安娜兽化，支持一会后，威路姆会出场，尽快令二人会合，便可以暂时解困，不过敌人仍然会源源不绝攻上来，疲于奔命之际，我方所有人员会出场，但一开始所有队员会被对手压在地图边位，动弹不得，加上增援的队员本身的攻击效果，对召唤兽来说并不是太有效，所以自求多福吧。因召唤兽的攻击，众人认为已经给敌人发觉行踪，最后决定连夜赶路，希望不会再次遇上敌军，但可惜在森林内遇上优克。

第十七章　训兽者

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：召唤兽（大量），优克

胜利条件：敌方败退

重点：敌人本身并不难应付，但因为数目很多，加上部分召唤兽懂得混

乱咒文，很易做成我方同僚互相残杀的事。一口气把所有懂得混乱咒文的家伙解决，便可确保胜利。打胜了优克，众人来到一个荒废了的基地，霸里特在这里可以拿到新的武器；咪莉安娜再次私下外出，去见肯特，刚巧敌人部队偷袭在基地的同伴，战事一触即发。

第十八章　傀　儡

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：征服者，一般兵×12，装甲兵×5

胜利条件：敌人败退

重点：不论我方的实力多强，贸然冲上去只是送死，最好在地图的最上方或是最下方布成阵势，静待敌人来到时，才展开攻击。一般兵的攻击还好，但装甲兵很是难缠，所以要选收拾的对手，第一个便是装甲兵。征服者是他们当中最劲的一个，任何对征服者的攻击效果是接近零，所以不用费神向它作出攻击了；等到咪莉安娜归队，以她擅长的电击魔法，三两下便可以解决掉征服者。在征服者一战中，人类的首领阿尔迪斯察觉到兽人的企图，一方面派出王船向兽人的根据地札伊姆进攻，另一方面则派遣手下攻击我方部队；至于我方的兽人部队也改变计划，决定暗杀阿尔迪斯，希望藉此可以改变兽人灭绝的命运。

第十九章　隐形的敌人

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：单细胞（分裂）

胜利条件：敌人败退

重点：没有什么困难的一关，首先排好阵式，用擅长魔法的咪莉安娜、琉璃和巴特亚士作主力攻击（单细胞只受魔法伤害），帕迪欧和威路姆作后方支援，不时让霸里特来一个长距离攻击。顺行穿过地道的迷宫，来到菲娜姆首都的宫殿，见到阿尔迪斯的左右手亚鲁比恩，二话不说，打完再算吧。

第二十章　激战合成兽

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：亚鲁比恩，合成兽（大量），黑龙

胜利条件：敌人全部消灭

重点：合成兽数量虽多，但不难应付，反而是黑龙有一点问题，防护力强，加上攻击力大，不过只要小心不要让帕迪欧阵亡，即使黑龙杀的人越多，

也可同样令他们复活。胜利后亚鲁比恩逃去无踪，而岑亦从父亲处得到觉醒的力量（黑龙是岑的父亲，但被亚鲁比恩给改造）。众人向最后一个目的地——遗迹进发，但遗憾又遇上伏兵。

第二十一章　丑　怪

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方：亚鲁比恩，胶化物（大量）

胜利条件：敌人败退

重点：此关中的胶化物拥有近乎无限的数量，胶化物拥有分裂以及再生的能力，化成魔兽的亚鲁比恩也会不断抛出新的胶化物出来，与其慢慢地和胶化物玩耍，倒不如攻击亚鲁比恩这个心脏。战事进入最后的阶段，众人在遗迹中终于遇上阿尔迪斯以及打算暗杀阿尔迪斯而伤重在地的肯特，从阿尔迪斯口中知道菲恩女神的秘密（一个由人类制造出来的兽人之神），一切游戏的谜团交待清楚后，最后的战役终于开始了。

第二十二章　宿命的悲哀

我方：帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，廉

敌方：阿尔迪斯，装甲兵（大量），雷蓝瓦恩（大量）

胜利条件：敌人败退

重点：战斗中途，阿尔迪斯会和威路姆融合，变成破坏之龙，它本身在每一个回合中拥有三段攻击，是最强的敌人；对付他的方法，便是把所以队员围在帕迪欧身旁，因为只要帕迪欧不死，便可以不断令我方队员复活，恢复体力以及使用神圣力量；普通的攻击对破坏之龙是不会起作用的，但加了神圣力量的特殊技则例外，大家明白怎样攻击吧。当破坏之龙的体力下降至一半以下时，阿尔迪斯和威路姆会分体，趁此时尽情向阿尔迪斯攻击吧。

炎龙骑士团外传——风之纹章 

□□评价：

《炎龙骑士团》——汉堂的王牌游戏。先出的两集确实受到了众多玩家的好评，大家正等待其第三集出现时，谁知汉堂竟推出了一个外传，可能是画面上没有什么突破的缘故吧，还不敢称为第三集。不过，不管怎么样对于众多喜爱《炎龙骑士团》的玩友们来说，倒也是个不小的安慰。

攻略秘技

罗特帝亚大陆

第一章　英雄之出发

在这一章里，恐怕只有练功难度，没有过不了关的问题。根据说明书上所说至少应该升三级，但正常的话升五六级还是没有问题的（有人也说可升八级或更多的），不过要练功以后有的是机会，倒不必急于一时。有传言说进城镇打九宫格方向键“84268”可得8000元，不过我没有成功。

第二章　恶魔之窟

隐藏宝物：左上树根有生命之实，右中树根有冰之珠，魔导士身上有风精之羽。想要拿全所有隐藏宝物及宝箱的话，可能只好放任索尔去打，不过不升个几级下一关就不好过了，所以还是以左上树根的生命之实及最重要的魔导士身上的风精之羽为首要目标，索尔会很客气地留着他到最后，取得风精之羽及生命之实请在本关就使用，因为下一关你不太有时间。由上面下来的蒙面客的第一个身上有白刃剑，给兰迪斯杀可以省一笔买剑钱。

第三章　石巨神的封印

这一关除了要照说明书说的先移动尤利安以外，有一个可以保证快速推进的方法，就是一开始让亚克去拿下面及中下的宝箱，在他位于中下位置时，敌方开始出现源源不绝的石巨人，这些石巨人会以先打亚克为原则，可藉此引开大部分石巨人，亚克则利用休息、回复剂及移动到最下面位置来自保。如此要在22回合内过关不是难事，但若要拿到魔导士左（2500元）、右（力量药水）的宝箱，就要再加一个方法，就是当你快速推进、不顾后方时，出现在后方且离你较近的敌人可能会引诱索尔去（他会想办法保护你），也就是说，你一定要留几个饵给他，用这种方法可以拖住索尔，你再奋力往前冲就是了。

第四章　谜之女

隐藏宝物：一开始离你最近的两批敌人身上都有东西（巨剑、战矛、魔力水晶及风精之羽）。让索尔多杀一个你就少一个！这一关可以开始练功，因为终于凑到四个人了，这意味着你可以包住一个魔导士好好打，索尔只能在外面瞪眼啦（一旦包围完成，只要索尔在任何一人背后，索尔对面的那个人就可以离开去拿宝箱了，因为索尔的脚程无法一口气移到对面这位置，所以他就不会动了）！基本上要避免的是被右边和左下的敌援军同时围攻，否则身为敌方优先攻击对象的法莲娜会有危险。本关练功对象是尤利安和法莲娜，不过，当然啦，没人规定你不可以练亚克或兰迪斯，但由于他们的攻击力较高，所以假如你想练兰迪斯和亚克的话，有个练功狂贱招可用：别卖掉烂武器，当你已经一击必杀时，就换上烂武器继续打，这样他们还比法师好练。一开始排好十字形让对方魔导士用业火，尤利安可趁此恢复赚大量经验值（别忘了准备魔法水），等对方魔导士魔力用光之后，就让尤利安和法莲娜慢慢打他，一直可以耗到255回合，你没疯掉的话尤利安应该已经学会治愈之风，法莲娜也升到14级了。

第五章　疾风之帝国军

索尔被麻痹，万岁（这家伙一会儿中毒，一会儿麻痹，年轻时混江湖的经验哪里去啦）！这是练功关中的练功关！解决上面敌军后，把所有人移到阶梯上排成十字让上方魔导士轰（离他近一点，让他用业火省法力），用尤利安恢复，等他法力用光了，移到下面如法炮制（小兵在中途就应该被你引来解决了），当这个法力也用光时，别杀他们！绕过他们往右走，只要过某一点，

右边两批敌军就会一起攻过来，若同时遭到三个魔导士炮轰，可能会有人完蛋，但若能想办法让三个魔导士排成一排与你保持某种距离（就是只有两个能轰到四个，另一个只能轰到两个），尤利安又可藉此大升特升。这么麻烦的原因是：最后练功时对象会有五个！照上一关练到255回合，你可以把兰、亚、尤练到一击必杀，连法莲娜也会升到24级！

第六章　帝国之追击

如同说明书所言，这一关的敌人真是没有什么威胁性。按部就班地打就是了，最后右边的敌人可以留给索尔，然后你趁索尔还没过来时，解决援军，留下那个魔导士练功（让他卡在阶梯上方，这样索尔才打不到他）。假如以上三关你都以无比的耐心和毅力忍受因为强力攻击或两次攻击不小心杀掉他而看了不知多少次的过场动画、练到255回合的话，你在下面几关会有报偿的。练功狂得永生，火神与练功狂同在（P. S. 假如你只想过关，没必要练到这种地步，这种练功法是为了对付宗教法庭的变态骑士团的）。

第七章　竞技场勇士

隐藏宝物：左下角柱脚有风精之羽。

索尔终于消失，敌方只有5人，摆明要让玩家练功，不过这一关没办法练很久就是了，若前面有好好练，速战速决即可。若想练功，每个敌人身上都有再生药，把他们砍成剩一点，让他们使用再生药。法莲娜别用落雷跟战士抢经验值，多用麻痹，但要留一两个砍我们，以使尤利安有机会赚经验值。

第八章　地底监狱

隐藏宝物：全体村民逃出费塔加可得风精之羽。

第一拨四名骑兵身上各有雷之珠。第四回合费塔加会由右方出现，当他救到人时（正常情况是第九回合），敌方第一拨援军会由右下方及左上方出现，下一回合第二拨极强之帝国骑士会由左下方出现。不要与第二拨援军接触（事实上也不太可能，村民一到点就结束了），若五、六关没练功的话，连第一拨之左上方骑兵都很难对付。故集中力量把右下方之援军解决，以让村民逃出，即使只剩一个逃出都算，但是若能让全体村民逃出可获赠风精之羽，所以前几关有练功的人以此为目标吧！下方三个宝箱分别有暗之徽章、锯齿剑及符咒皮甲。一开始就让脚程最快的亚克往下冲锋，以魔法加亚克、裘娜，在三回合解决下面敌人，亚克就可以开始巡回拿宝箱。其余人往右，为抢速度，中间宝箱炎之珠不拿也无所谓。让兰迪斯及裘娜占据右下方桥头的两个

位置，并以法兰娜的奔雷弹配合兰迪斯的狂暴烈焰将弓箭手及法师在村民下来前杀掉，然后立刻往左移动，照样用法加兰把那四名骑兵解决，可得四颗雷之珠。别忘了派人去拿监狱旁的生命之实。

第九章　布兰多与盖亚

隐藏宝物：大厅由左到右第一、三、五个火盆下埋有 8000 元、生命之实、魔力水晶。保住布兰多及盖亚是本关的重点。

三回合内避免踏入敌方魔导士法术范围。利用盖亚掩护布兰多，第一击以布兰多的远距攻击再让盖亚补一击方式减少我方体力损耗，随后布兰多后退，留下盖亚去挨魔导士的冰魔法。盖亚以再生药自保，并注意不可让两个以上的敌人有机会围攻布兰多（反过来说，必须让布兰多引诱一个敌人来打他，才保得住盖亚）。左方的我军主力可以在解决那些骑、弓、兵后排排坐，让上方两个魔导士的冰魔法轰，以提升法莲娜（用恢复之光）和尤利安（治愈之风）等级。但到第 15 回合右下方会有一批援军，虽然不强，不过很难光靠盖亚和布兰多两人，所以左边要一边挨轰一边前进，派两三个人绕过那两个魔导士，一边挨奔雷弹，一边解决其他骑、兵，只要有一个能到右边帮忙就行了（通常是体力最高的兰迪斯）。这么麻烦的原因同样是要留下三个魔导士来练功，以对付下一关的变态王国骑士团（兰迪斯必须学会烈狱之火，而法莲娜和尤利安应该早会暴雷绝击和痊愈之泉了吧）。

第十章　宗教法庭

隐藏宝物：中间右边雕像左边可得“岩石”，AP + 45，兰迪斯可装备，但功用尚不明。

本关必须使“所有”人员到底部脱离，若不想有牺牲者的话，需注意盖亚、裘娜等在楼梯会走得很慢的人。一开始避免冲得太快，因为第三回合的敌方行动时，在右方的门会出现第一拨援军，一出现他们就可攻击，当中还有两个魔导士。第 7～15 回合之间敌方行动时下方的左右两个门每回合会各出现一个敌人，以骑兵居多，还有魔导士，故在第 4～6 回合内务必扫光第一拨援军及下方至少一半的敌人，否则有魔导士把关，将会花很多时间。边打边前进，第 12 回合敌方行动时在最下方还会出现第三拨共 10 名敌方援军。19 回合时敌方行动时在左上方会出现 40 级的骑兵团，如果之前没有练功，给他们追到一枪就稳死了（练功狂的报酬就在此了，兰迪斯和法莲娜必须会第三级法术，尤利安必须会痊愈之泉，最好费塔加会裂地术，以速战速决法解决。在某骑士身上可得“裂地术”，给琴琴装备 HIT 及 EV 会变成???，而到

再下一关更会变成AP及DP都是???，不过不太稳定，数值变来变去，还会出现负数，若嫌太强没挑战性，卖掉可值两三万元)。

第十一章　琴琴参见

若队伍够水准（不必练到那么变态的地步啦），建议采取向上中央突破方式，这样才拿得到圣光之矛。第四回合有敌方援军由左上、左下、右下包围而来。第8回合左上、左下又有援军，且左上会有一兵士去左上宝箱拿圣光之矛，然后从地图上方中央逃走，想赶得及挡下它需要实力。还有一兵士会去拿中央上方宝箱的光之徽章，也会逃走。打完后照例留个魔导士下来练琴琴。请注意：若想转英雄的人从这里开始不必太练功了，因为兰迪斯要转英雄必须到18关完，且其他人都没有转职，练得太厉害的话，在这一关尤利安已40级，以后7关的经验值都白费了。

第十二章　火神的宫殿

隐藏宝物：后面墙上中央怪物的头上那一格有速度药水，要派布兰多去拿。

最右边的亚德尼恩最强，但选雷德关系到兰迪斯转职为英雄的道具“神的圣印”或布兰多的“高能量炮”，若放弃转成英雄，选修佩鲁可得“真炎龙剑”（请看最下面）。由于英雄的法术很好用，若第一次玩建议选英雄。守护兽没什么难打的，倒是可把大家排排坐，让守护兽轰，趁此机会大幅提升尤利安及法莲娜的等级（升10级不是难事）。

第十三章　地狱三斗神

隐藏宝物：右上方雕像下有魔力水晶。

敌方只有在我方走入其攻击范围时才会出手，故没什么问题，按部就班打就行（就是诱出再一拥而上的打法啦）。当然，照惯例留下魔导士来轰你，以提升尤利安（在已升级情况下）及法莲娜（可到40级）等级。最后的地狱三斗神攻击力不低，建议用麻痹（大概只会成功一个）配合恢复的方法（练功狂随便打就好了）。

第十四章　天空之骑士

若考虑到第六回合会由下方出现的敌人，向上全军进攻是比较好的战法(同样地，队伍不可太弱)。龙兵虽然会飞，速度又快，但防御力不高，还是以魔导士为优先解决对象，但到最后别忘了留至少两个来练功（不转英雄的人)。若队伍等级不足，一开始便以下面树丛为目标移动左右分散的人员，等

对方第一拨的龙兵赶到，集中力量解决（尽量用远距离，不要让前锋队伍往上移动太多）。这种战法的危险是在第六回合下方出现敌人时，我方便陷入被包围的状况，此时派兰迪斯或你最得意“皮厚”的人去挡住下方左右通道，因为援军是剑士型，只要挡着后面的敌人便无法打到你了。

第十五章　要塞炮危机

25回合之内解决敌人的话，会有人来挑战裘娜，可得村雨妖刀（当然是要赢才行，请备再生药）。

隐藏宝物：右上宝箱往下两格再往右两格有冰之魔石；右下方那块陆地的最右上角往下一格再往左一格有雷之魔石。

本关要注意的是四方向攻击的要塞炮，要知道其攻击方向，只要找要塞炮本体，然后延伸四方向就是了。由于敌人是区域防守，一开始并不需要移动玛丽安，若有兴趣还可以利用她的远距离攻击先射几箭（引一个弓箭手过来），比较麻烦之处在上中的桥，空间狭窄，敌方大举过来时很容易打一打一拥而上，就忘了要塞炮的存在，这时放弃盖亚等移动慢又无法远距攻击的人，以高速度及能施魔法和必杀技的人先行，但在超过要塞炮攻击那条线时，要以耐打的人如兰迪斯及裘娜或琴琴去站，因为对方后面的人会全部过来，而我方在顾不了全部时只能以杀魔法师为优先考量。在最后一回合确定可宰掉要塞炮时，别忘了派个人去站那个右边的宝箱，拿盖亚的复式装甲。放弃转英雄的练功狂最好在这一关以前把大部分入都练到40级或接近40级去转职，免得下面三连战浪费经验值（大祭司尤利安的神的祝福一次就99点，若想还没打到一半就养出一只超级怪物就用吧！但绝对不要让有裂地术的琴琴被“祝福”，不信邪的人可去看看这是怎么样的“诅咒”）。

第十六章　罗特帝亚突入

第16、第17、第18章是三连战，上战场之前先整理好背包。神的圣印取得法：派兰迪斯带着雷德，走到最左上方凹进去的地方，会出现流浪的工匠，可得5000元和神的圣印（但必须是在20回合以内）。若放弃转成英雄，可拒绝第二次让他重铸，会得到金属矿，加上高能量装置（在第24章魔精石那关），可变成高能量炮。若拿修佩鲁来会铸成灼热剑，是取得“真”炎龙剑的第二步骤。

请注意：在兰迪斯转为英雄前，若队伍中有其他人转职，索尔将不会把神的圣印转为勇者徽章，兰迪斯也无法转为英雄。

隐藏宝物：本地图右边的三个断树根上都埋有宝物，左边两个树根也都

有宝物。

我方只有五人，但靠着费塔加的裂地术和兰迪斯的烈狱之火（练功狂当然不必说），并不会太难打（请善用那些阻碍物）。以在20回合内到工匠那儿为第一优先，隐藏宝物可稍后再拿。理论上这一关应该还是可以练功的，只要在碰到流浪工匠之前留几个魔导士，拿到要拿的东西就可开始练了。打完后直接进入下一章。

第十七章　人质危机

隐藏宝物：在由右数来第二个囚室下某格可拿到一个空白的道具，用途不明。亚雷斯的位置向上八格再向右六格的地方有一个风精之羽，在亚雷斯监牢左手边第二行上两格有生命之实。

不知是不是故意的，上一关全部是男性，这一关全部是女性（外加一个没性别的机器人）！若之前有用点心在琴琴上的话，光靠她的必杀技就可以解决不少麻烦。第八回合敌方行动时会在下方出现援军，其中有一人会带着下面宝箱中的强化套件逃走，为了弱得要命的盖亚，绝对要宰了它（或干脆在它出现前拿到强化套件），拿到后在本关直接使用，可AP、DP各加30点，并解除轰神炮禁制。打完直接进入下一章。

第十八章　咆哮的狮王

隐藏宝物：中间的盘子有耐力药水，在王座上方的鹰头上有“皇家圣弓”，可作两次攻击！记住派布兰多去拿。

本关对于非练功狂，且为了兰迪斯一直没有升级的人来说，会有一定的难度。一开始务必将两边人马集中在大厅左方桌子那里，以地形作为掩护。由第4～11回合每回合在上面左右会各出现两名敌人，不是龙兵就是骑兵，龙兵不受地形影响，而且很有可能一出现就打得到我方，不过防御力不高，列为先杀对象。若真撑不住才用盖亚的轰神炮（否则一次杀掉一大票，经验值都被他干光了，他也不过得99点而已，浪费）。第13回合敌方行动时，下方会出现一大票援军。

第十九章　蛇口之道

上中的宝箱和最右下角的宝箱是“连体箱”，开一个则另外一个就会自动打开。若队伍不强，先后退会合再说；若队伍够强，直接分两边打。第六回合会有兰斯洛特在右边出现加入我方，可控制。另外往下走到某地步敌方会有三队援军，分别是上方的八名武圣，及下面左右的各七只龙兵。在第20回

合内结束那个大刀汉又会来挑战裘娜，这次是妖刀村正（每回合补法力1214点）。若放弃刀而练功（就是所有人挨得紧紧的，去巡回各魔导士的魔法领域），法莲娜和尤利安（即会治愈之风的人）可各升20级！不过建议还是选刀比较好，因为练功有的是机会，但不拿妖刀村正，会连最强的妖刀正宗都拿不到。

第二十章　逃走之隧道

右上第二个宝箱是“古代炮”（AP+250，且攻击距离四），布兰多攻击力太低，正好用。基本上若只想过关并不难，但要拿到古代炮就得快一点才行，因为只要你移动够快，兽人就会“忘记”去拿古代炮而向你攻击过来。一天到晚被麻痹的方功，不过大约两回合便会解除，派皮厚一点的冲锋即可。若有皇家圣弓，派玛丽安专射魔导士，一次一只，方便得很。本关又和“真”炎龙剑有关，想拿剑的人当然还是那一个字：快。

第二十一章　地底神殿

又是三连战，请整理好行李，免得发生不得不丢掉一堆再生药的惨况。隐藏宝物：中间熔岩里有“神光之矛”，以左上为（0，0），则在（18，8）处。

一旦我方有人通过左上第一个转角，敌方第一拨援军会从下面出现。总共16人，还是混合编队。要对付他们最好的方法就是把所有人排好，在一回合的开始（建议第二回合）派一个人去走转角，然后因为空间不足，对方的魔导士及一两个骑兵会被挤到隔壁去（不太合理的是，他的魔法和你的弓箭还可以隔墙互攻，不过这也蛮好的啦），剩下的人可用魔法狂轰，再派战士骑士们去补一击。等到我方走到左上或左下有魔导士处，又有第二批16个敌军出现在下方。且这批援军出现后，敌方全部会进攻而来。左上第二个宝箱有第二个强化套件，派人拿回来，在此关就让盖亚使用。可让盖亚加HP100点。打完直接进入下一章。兰迪斯下两章不在，请别太依赖他。

第二十二章　巫汤婆婆

隐藏宝物：汤盆上的巫婆图案有魔力水晶，右下宝箱上方两格有生命之实。

这一关麻烦的是恶灵，骷髅兵反倒好对付。除了魔法外，裘娜的金刚斩及琴琴的超必杀也可对付恶灵，若剩十几二十几点用射或打的就好。

第一回合我方行动过后敌方出现第一拨军队。善用地形的话，则相当容

易对付，就是派皮厚的堵住左边两个通道，法师及弓箭手在后面远攻。第二拨军队也出现在巫汤婆婆前面，没什么问题。第三拨军队开始有恶灵和骷髅兵，各四个，第四拨军队在第八回合出现，不但多，而且有一批是在右方出现。请用法莲娜打死巫汤婆婆，可拿到“死神契约”，关系到进隐关的反禁制器。打完直接进入下一章。

第二十三章　死神冥河

隐藏宝物：让琴琴接近死者之门（不是最接近门的那一格，而是左边那一格）可和卡里斯（她师父）对话，得到形见指环（AP+400，每回合补法力1214点）。

限时20回合之内打完，且敌人也是分成一拨拨地进攻。因为前两拨敌人不难打，故一开始就派布兰多去拿左上的宝箱（地狱弓，其实有皇家圣弓的话，就没必要换下来）。第一、四回合出现的敌人，不用轰神炮应该也可顺利解决。请善用琴琴的必杀技，她是危急时最可靠的人，因为只有她能够移动后使用必杀技，又能解决四个敌人。第七回合在上方出现15个、下方左右各6个的敌人，这时就拿盖亚来轰吧（其实不用盖亚也可以啦）！死神的咒杀术范围四，成功率很难说（连盖亚都被咒杀，什么跟什么啊），所以只要死神一接近就用麻痹或封魔定住他。用法莲娜打死死神，将会拿到“反禁制器”。法莲娜打完就说拜拜了。

第二十四章　魔精石的秘密

隐藏宝物：本关三个物品都很重要！左下宝箱的下一格有高能量装置。把高能量装置和用雷德打成的金属矿放在布兰多身上，可合成“高能量炮”，AP+750。关系到进隐关的魔精石碎片，放在那颗石头台座的右下角，务必派布兰多拿到。能在20回合之内结束的话，大刀汉又来送刀了，这次是叫“妖刀正宗”，每回合补魔力1214点（前提：裘娜有妖刀村正）。

魔导士在第1、5、13及第15回合会召出恶灵和骷髅军团。第七回合珊会从右上角宝箱那里出现，是位非常有用的新伙伴（练功狂大概不这么觉得，其实对于这么晚才来的人有点懒得理她）。而第10回合敌方出现过的军队会由右侧（12名）及左侧上中下（15只龙兵）出现。

第二十五章　魔战将军

隐藏宝物：“风神弓”，派玛丽安到下面第二栋房子的门口，会有一个女人来卖弓箭，花3万元即可得到，AP+700，攻击范围七，使用后有治愈之风

的效果！别太穷啊！注意：似乎用传送术直接来踩不会出现，可多试几次，应该会买到，没有回合限制。

一开始没有魔战将军配置的两批敌军会进攻而来，而在你往下移动踩到某一点时，敌方伏兵会出现在左上及右中（各9只龙兵），且三位魔战将军都会带军攻来。因敌方那只会审判之雷的将军有点烦，若不想被围殴的话，建议一开始解决掉先锋那两批后往右下移动，敌方伏兵一出现（很可能被你挤得七零八落），以全军解决，接下来先宰掉那个会魔法的魔战将军（光裘娜的金刚斩就有1500点，一回合解决他不难），再利用地形，以逸待劳等另外两只慢慢爬来，他们还会治疗，可留着慢慢练功。

第二十六章　狂信人之塔

本关没有秘密商店（制作小组说的，但提示明明说有，可恶）！

隐藏宝物：水晶粒（门口上方的圆珠那一格）、生命之实（龙珠上一格、左三格的动物脸左边及龙珠上一格、右三格的动物脸右边）、“烈焰神拳”（在上方中央平衡之神的脸那一格）和“极光之矛”（右上翅膀缺一块的怪物断翅下面那一格）。

二连战（连隐关算进去是五连战）。以缩小地图来看，对方排得真是美丽啊！害我都有点不忍心下手了。最靠近我方算起，第一、二排是第一队，接下来四排是二、三队。第一队一开始就会攻过来，请算好对方骑士的攻击距离（懒得算可先存档然后休息，等第二回合看清楚对方位置，叫档即可），把珊和费塔加排在最靠近又不会被打到的中央位置，等对方移动完后，便可用魔法狂轰了（费塔加一次封神裂震就算不杀一个人也有99点经验值）。第二、三小队在第四回合敌方行动时会攻过来，当然啦！如果你踏进他们攻击范围，他们还是会动的。往上前进到某一点时，索尔会带四个护卫出现，虽然失败条件有“索尔死亡”，不过除非你想报以前被他抢了太多经验值的仇，才派人过去和他抢经验值，否则不用理他了，怎么样他都不会死的（奇怪的是，有时会出现索尔侍卫死掉Game Over的情况，似乎是个Bug）。

索尔一出现，所有未动的敌人，包括魔战将军在内都会攻来。先打光虾兵蟹将，解决其他的三只魔战将军，留下那个使魔法的，所有人排排坐让他的审判之雷轰，让所有会治疗法术的人一口气升到40级（如果还没到的话）。顺便利用这个时间让布兰多去拿隐藏宝物，再回来换上。结束后会由索尔手中得到炎龙剑，兰迪斯身上必须有空位（嗯，还有“真炎龙剑”，这么说来，从一代的雷特王子拿到的就是“假”炎龙剑？）

第二十七章　魔导士的野望

一旦把三个魔战将军全部解决，魔导王会召出援军。分别是出现在上方的20只龙兵和下方的10名骑兵。到这个地步，练功狂们的队伍大概已经不把魔导王放在眼里了吧？不过若一起围上去被魔导王的“鬼动异灵阵”麻痹太多人也很麻烦，方法是只要把龙利安摆在众人之外，专门对付苏愈即可。若法莲娜身上有反禁制器、兰迪斯身上有魔精石碎片的话，救下法莲娜可进隐关，且她会不断升级，这是程式为了她缺席多场战斗而设的，猜想可能是设定把她升到和兰迪斯一样的等级（有人说是珊），因为我一路升到40级，所以也实在不知道是怎么设的，大家姑妄听之。

第二十八章　异界之封印

说老实话，这三关隐关打得很不过瘾，比起二代的天空城差太多了（也许是因为二代进隐关的五颗眼比炎外的条件难得多的关系）。

边打边前进的战场。敌方全体进攻而来，全由魔导士、地狱犬、骷髅兵和恶灵组成。第2、4、6、7及第10～18回合每两回合自上方出现3名敌人，虽然敌方不弱，但以我方目前强度，连恶灵都可以直接用砍的，所以基本上不构成任何威胁。

第二十九章　守护魔龙

上面那两只红龙的攻击距离可达15格！不过是直线的，换言之，就是兰迪斯的“圣龙烈霸斩”，而且可魔法攻击完再一次物理攻击，所以太弱的人还是不要离它们太近。其余是采取区域防守，一踏进某区，那一区的怪物会全部进攻而来，但是大致上没什么问题。

第三十章　最终圣战

打“平衡之神”。一开始的平衡之神很烂，攻击距离五，它召唤出来的不死怪物还比较麻烦。在队伍走到接近平衡之神的点时，平衡之神就会在下方左右较大的平台各召唤两只不死怪物，是真正打不死的，而且最讨厌的是打了也没有经验值，所以派已经40级的人采补血等待方法去卡住他们就好。派想赚经验值及武力高超的人，加一个有恢复能力的上去（不过，反正都最后一关了嘛！还管什么经验值呢）。打死平衡之神时它会变脸，这次它会施“审判之雷”，魔法完又可攻击。等这个也被打死后，最后一个平衡之神会施“鬼动死灵阵”，打死它就可看那个不甚完美但可以接受的结局了（逃出宫殿的动画怎么和27关结束的一样咧）。

另外，在画面变黑之后不要立刻按键，可看到第二段兰迪斯和伙伴们再会的动画！

个人偏好的组合

兰迪斯：英雄（法术最多，且生命、攻击、防御上升速度都快；不过必须放弃真炎龙剑或高能量炮，所以得多玩几次）

法莲娜：法师

费塔加：各有优点（选巫师是为了封神裂震这个法术，若选法师，可得光明系及恢复系前两个法术）

亚克：各有优点（圣骑士的治愈之风可在练功时短时间升到40级，强力冲击则是很好用的远距攻击）

玛丽安：神射手（为了流星箭这个法术）

布兰多：机械大师（可投弹，且他原本的攻击力太低）

琴琴：武神（就算黑暗系防御力也够高了）

尤利安：大祭司（绝对不要选光明系，因为光明系会的黑暗系都会）

裘娜：狂战士

盖亚、珊、兰斯洛特无法转职或已经转职了。

黑衣人　★

□□评价：

细心的玩家不难发现当一个电影卖座很火爆后，它们往往被精明的商人们改编制作成游戏节目——像《帝国反击战》、《侏罗纪公园》、《街头霸王》等等。《黑衣人》作为1997年的经典科幻动作大片，毋庸置疑地当然被列入了改编之列。电脑游戏《黑衣人》虽然改编自同名电影，但情节上同电影多少有些出入。游戏采用类似著名的动作解谜游戏《生化危机》的游戏形式，同后者相比，双方画面可以说不分伯仲（实际上《黑衣人》场景画面要好一些，这点并不是《生化危机》不好，主要是CAPCOM移植得不是十分理想）。就风格上来讲，虽然游戏都是欧美人为主角，《生化危机》明显具有日式游戏的风格——从游戏人物的画面上就可以看得很清楚。总的来说，《黑衣人》的动作难度太小，在烘托游戏气氛的手法上也是略显不足（日式游戏在这方面上要强得多），而且最令人失望的是游戏太短了！

攻略要点

第一关

1．进入左边的门。

2．向左走，进门会看见定时炸弹，按红、白、黄的顺序断掉电线，拔掉最粗的导线，小心！小心！

3．去窗台，下楼。以后凡是碰上挡你去路的挡板都可以用脚踹开。

4．BOSS比较好打。

第二关

1. 任选一人，拿到武器。

2. 一定要捡起地上的卡片，那是一个能开所有门的万能钥匙。

3. 在外面医务室干掉一个变态的医生后，从他身上找到一支注射器，在墙角找到一管血清。以后当你再次回到充了电能的废弃基地时会发现血在减少，这时应赶快把那一管血清注射到身体里。

4. 对面屋子里有一条狗，它下面有东西。

5. 在厨房里干掉一个匪徒后，掀开地毯后发现一个密道。在密道尽头的电源室打开废弃基地的电源开关后赶快回基地。

6. 打开电脑输入密码。密码在桌旁的照片上。通过电脑打开监视器，从监视器里，你发现在电源室门前有一可疑地点。来到电源室门前发现一冰层，踩碎冰层后便可来到外星人在北极秘密建造的基地。

7. 来到了密道尽头的一个大厅前。大厅里面将有四个杀手等着你。战胜杀手后，你发现出口的门上伸出许多触角，千万不要硬闯，否则你会死得很惨。用你在电脑桌里得到的手电筒照一下就可以进去了。

8. 战胜本关的 BOSS 后，将一通风口前的机关按一下，你便离开这寒冷而又让人厌烦的北极。

第三关

1. 镇门口的两个守卫非常厉害，不要硬闯！耍个小聪明，用嘴一骗，你就可以进镇了。

2. 来到镇上旅馆的二楼。第一扇门里的家伙就是你要找的人，但你没钱的话他是不会搭理你的。

3. 去医院干掉一个变态医生后，你可以从他身上找到信用卡，到镇外的一台取款机那儿可以取得钞票，再去找那个旅馆里的人。

4. 在镇上的教堂里有个奇怪的神父，它就是那个外星人。把药给它后，它会很慷慨地赠你一把炭化枪。

5. 在医院的右边有一暗门，不易发现——经此可以来到楼上。

6. 从一爬梯处跳过去。在屋顶解决守卫后可以拿到进矿场的钥匙和一份密码纸。

7. 在矿场里，从一个怪物身上找到一黑面具。在左边的洞里找到一金面具。跳过一悬崖后，可以找到一白面具。在一堵大墙前将三个面具按黑、白、金的顺序分别放在墙上，再按照在暗道里发现的那份密码选出答案。你便打

开了那堵大墙。

8．发现一有暗器的圆石板，不要硬冲。往回走后会发现一道暗道。从怪物身上找到一把钥匙并记清五个人像的顺序，来到下一层后，把五个人像按上一层的顺序排好，走到传送台上。

9．BOSS 出现！

第四关

1．在基地里有一个奇怪的大厅，你会看见大厅的顶上有三面镜子。利用脚下的五个开关（四个小开关，一个大开关，大开关在最后用），使三面镜子转向你自己后就会出现一条通道。

2．本关中你会发现许多开关（在墙上），把它们调到蓝色后，基地中的门才会打开。

3．在基地尽头，你会被一高压电墙拦住（旁边的那个开关无法打开电墙），用枪炸掉它。

4．最终决战！

毁灭者 ★

□□**评价：**

《毁灭者》据说也是改编自同名的著名大片，但游戏的主角并不是阿诺德，游戏的内容好像也不沾边——什么意思？怪哉。游戏是采取的类似著名射击游戏《疯狗》的形式（但加入了不少解谜的成分），同样游戏中的人物也是真人扮演。虽然图像十分精细，但方杖似乎感觉动感效果方面还是差些——欧美游戏的通病。

此游戏在中国发行的是经过汉化（包括语音）的版本。

攻略秘技

一　安全房

这是一场户外的战斗，或者说练兵。屏幕下方的红外线扫描仪会提示敌人即将出现的位置。这里的敌人一共有19个，其中左边屋顶和露天阳台上的两个用的是手榴弹，右边房顶出现的那个所持的是火箭筒，他们的武器杀伤力大，应该多加留意。所有的玻璃窗都会被莫名其妙地打碎，这都是敌人企图吸引你注意的诡计，当心上当。由于是在室外，作战范围比较大，眼观六路的机警就十分重要。对于出现在视线的敌人，监视他们的方法是随时注意红外线扫描仪，一旦有风吹草动就迅速移动鼠标，找准射击点。

敌人出现的先后顺序是随机安排的，不过每一次出现的位置却总是相同的（第一关，难度当然不太高）。隐藏两个加“生命力”的警徽的位置是房前正中央的草地上小铁罐和房屋入口楼梯旁的白色木板。当你干掉所有敌人后，计算机会统计出你的命中率、得分等情况。要想成为职业特工队的成员，天赋是非常重要的哦，看看自己的得分吧。

二　闯入者

接下来进入房子，“真正”的战斗才开始。习惯 DOOM 的玩家一定会找到似曾相识的感觉。记住！在这里你没有负伤的机会，生与死之间没有第三个选择，对手只要一枪就能送你归西。游戏前仔细观察安全房的平面示意图是在这一关克敌制胜的诀窍，红外线扫描仪的效用也不容忽视，一旦前方有埋伏的敌人出现，它会马上反映出来。

你所有的对手都在暗处，对他们来说你的一举一动一览无遗。身处这样的境地一定觉得危机四伏吧，试着把屏幕调亮一点。每间屋里只有 1～2 个敌人，如果眼疾手快，应该手到擒来。

注意，进屋千万不要马上往左拐，否则你就没有看下面攻略的必要了！找到詹妮费之后回警署，去医疗室，再去休息室，最后到心理测试中心，这就是你在本关的任务。

三　心理测试

你的心理医生是漂亮的格雷斯·斯旺森，如果她提出的问题也算是问题，那么你尽管照自己的喜好选择答案，反正无论你怎么回答电脑的问题，最终结果只有一个——“通过”，只不过档案记录将发生一点小小的无关紧要的变化。离开测试中心前记住去一下操作中心，听听技术主任萨曼莎·罗克的报告，然后再去酒吧。

四　教授家

这场枪战的类型与第一场战斗相似，不过场景稍微大了一点。敌人还是 19 个，房子的左右两边各有一个“火力型”杀手，如果不想尝尝手雷的滋味，最好还是多关照他们一些。另外，请密切注意红外线扫描仪的动静，因为在左边的尖顶旁边的顶楼气窗口有两个专放黑枪的敌人。

打死全部的对手之后就可以进到屋里去了。

五　找线索

维克多·罗森布洛姆教授的家是一个非常古怪的地方。虽然空无一人，但教授的声音却无孔不入、无处不在。而教授家的各种家具、物件也仿佛有生命——当你找到它们时，会得到许许多多奇奇怪怪的提示（当然还是我的提示最有用）。先进到书房然后可以在壁炉上找到一件装饰物，它开口说（这是饰物?!）：“找一扇门，刚刚打开的，不在这间屋子里，也不在其它房间，而在墙的夹缝里。”随后到走廊边的壁炉上去找一只座钟，这只座钟会告诉你：

"总算找到这儿来了，就在你眼前，非常小的一扇门，以前打开过。"既然就在眼前，就不要东翻西找了，仔细观察你就会发现楼梯下面隐隐约约好像有什么东西。

当然是一扇门，提示不是说得很明白？

六　算约数

想要打开维克多教授的计算机，必须先通过密码检测。第一步，找出计算机所给数字的约数，规定 3 分钟时间内完成。大家不用补习小学数学吧？那就快算哪！

七　电影之谜

打开计算机，还要破解第二处密码才能找到隐藏中录像的进入按钮。不停地调整红、绿、蓝三种颜色在录像里的比例关系，仔细观察录像片段，找出藏在其中的秘密（红的在 140 与 209 之间，绿的在 0 与 117 之间，蓝的在 120 与 209 之间）。怎么样，看到了没有？就是那个"箭靶"，旁边写着"点击这里"，那就在上面点一下嘛！成了！

赶快回司法大楼。先到休息室，再去署长办公室，然后回操作中心，最后去见罗伯特。

八　拼纸条

罗伯特不仅会教你如果寻找进入控制装置所需要的卡片，还会拿出一些藏有线索的碎纸片。拼纸条时首先需要注意的是每张纸条都有正反两面，应先把纸条全部翻到相同的一面。最好以英语字母为标准，把纸条的位置都放正，然后再开始拼接、移动。规定的时间只有 10 分钟，纸条的图案是随机的，具体的内涵并不要求你弄清楚。

九　换芯片

在西属公司里，主控盒左边共有 6 块视频控制芯片，你要用橘色的模拟芯片把左边最下面的那块控制芯片换掉。一次只能移动一块芯片，且上面芯片的线路一定要比下面的少。想不出行之有效的方法吧，让我举一个例子：假设三块芯片插座从左往右依次为Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，芯片按线路数的多少分为 1、2、3、4、5、6，具体步骤：1－Ⅱ、2－Ⅲ、1－Ⅲ、3－Ⅱ、1－Ⅰ、2－Ⅱ、1－Ⅱ、4－Ⅲ、1－Ⅰ、2－Ⅲ、1－Ⅲ、3－Ⅰ、1－Ⅰ、2－Ⅱ、1－Ⅱ、3－Ⅲ、1－Ⅰ、2－Ⅲ、1－Ⅲ、5－Ⅱ、1－Ⅰ、2－Ⅱ、1－Ⅱ、3－Ⅰ、1－Ⅲ、2－Ⅰ、1－Ⅰ、4－Ⅱ、1－Ⅱ、2－Ⅲ、1－Ⅲ、3－Ⅱ、1－Ⅰ、2－Ⅱ、1－

Ⅱ、6－Ⅲ。

现在，左面最下方的芯片插座已经被空出来了，把橘色模拟芯片插进去吧！

十　安炸弹

接着得解决的是控制计算机房安全门的三条传感电路。三条电路的唯一特征是它们各自的声音相同，这三点的位置、声响都是随机安排的，没有具体方位。把探测器放在墙上慢慢地移动，要找出发音相同的三点应该不是件难事。

十一　线路卡

主计算机系统正在检查所有的线路卡，必须赶在系统检测结束前把所有在你手里的线路卡放回左面与上面的线路盒。卡片全都在你右下的箱子里，每一种卡片的首字母相同，依照数字的大小排列。用搜索钮找寻所需要的线路卡放回原处，一定要在计算机自检完毕前全部整理好。这里没有什么技巧，“速度”是决定胜负的唯一标准。

十二　电脑房

警报系统突然响了，快走！慌不择路地乱跑，无意间闯进了机房。在这里等待你的又是一场3D场景的枪战，看似空无一人的房间里暗藏着杀机。和第二关一样，你只有一次机会，再体验一回快枪手紧张刺激的生存考验吧。红外线扫描仪是你的第三只眼睛，只有它才能帮你找出黑暗里潜伏的危机。

十三　电　梯

有人在一架电梯里安放了炸弹，一旦电梯中挤满人炸弹就会爆炸。你必须把所有的电梯升到顶楼锁起来。每个按钮可以控制三部电梯，但具体控制哪三部则是随机安排的，要想六部电梯同时升到顶楼，只要牢记每个按钮控制的三部电梯就行了（如果实在是记性不佳的话，干脆就拿笔把它写下来得了)。

十四　机要室

还记不记得罗伯特曾经对你讲解过怎样才能进入新的控制装置？你要找的是一张特别的通行卡，不要被通行卡的面值迷惑，它的使用价值恰恰与之成反比。可以通过比较大小来找出正确的通行卡，如：1、12和2、11比较，结果发现1、12组比2、11组大，那可以肯定通行卡不是1就是12。你只能比较三组，而且必须得在规定的时间内完成。

在机要室的计算机中存有联邦证人安全保护计划的所有人事档案，这些可是绝密材料哦！所有人的底细可就都一清二楚了。

出机要室，再去一下心理测试中心。

十五　心理测试中心

打开计算机，解开约数谜题，看一看《人类行为参考与信息系统 H-U-B-R-I-S》吧，我的话没错，你要是看了，一定大有收获。

十六　停机库

想拿到放在停机库的电磁动枪原型可不是件容易的事，负责守卫的 19 个敌人武器精良。二层楼的左右两边共有 3 个扔手雷的家伙，而最最左边和左边底层第二排柱子后藏着的 2 个则手持火箭筒。这 5 个可是值得优先考虑的“危险”人物！作战的范围比起先前也大了许多，这将给你增添难度。

消灭了所有的敌人，电磁动枪原型也到手了。

十七　救人质

既然有了得心应手的“兵刃”——电磁动枪，那就开始营救行动吧！

左侧是敌人的联络中心，先利用电磁动枪的麻醉功能把最左边负责联络的通讯员放倒，然后再慢慢地解决残余的对手。

这里值得注意的有如下几点：第一，电磁动枪的威力惊人，一定要等敌人远离米尔顿·艾萨克·西摩博士时再开枪。第二，对手也有两把电磁动枪，你在火力上并不占绝对优势。第三，废仓库里有两个房间装的是弹药，如果一不小心……，那可就糟了！

十八　战病毒

迫不及待得到电磁枪资料的布鲁斯·麦克德署长犯了个极其严重的错误，他启动了存于电脑光盘里的自毁病毒。计算机病毒的原理是用一串红色棋子把上线和下线连起来，以此来破坏光盘里的资料。你必须用蓝色的棋子挡住红色棋子不让它得逞。其实这种类似于五子棋的谜题相当简单，不必理会计算机病毒控制的红色棋子，你只要一个劲在上线或者下线放上蓝色棋子就稳操胜券。

署长最终如愿以偿地得到了光盘里所有关于电磁动枪的资料。

终结　蒸　发

今天，有 4 个疑犯同时露面，他们中有且只有 1 个是我们的麻烦（1 个就够了）。

化工厂——哈里·西斯，核工厂——詹姆斯·拉尔，银行——普丽西拉·肯特，监狱——布赖恩·吉尔，每个人都值得怀疑。但到底谁是目标？内务部将提供一支小分队由你调遣，只要一确定“罪犯”，立即采取行动。

你在10分钟内必须作出决定。

游戏心得

《毁灭者》（又称《蒸发密令》）是国内引进的第一款中文全程的交互式电影PC-GAME。游戏的目的与线索都隐藏在穿插于整个游戏过程中的大量全屏幕电影片段里，并借此来推动故事情节发展。玩游戏仿若看电影，给人的感受是全新的，而从游戏类型来看，《毁灭者》则是集射击、解谜、冒险于一体的复合型游戏。

以第一人称视角展开的冒险行动，还真会产生那么一点身临其境的感觉。另外，该游戏中还有一项专为“菜鸟”玩家设计的“练习模式”，从射击到解谜一应俱全。“职业特工”要是天分有限，不妨来这里“演习”片刻，以免“弥留之际”听到“约翰倒下了，赶快通知他家属！”

秘技集中营

哈哈哈……我死不了啦!

原书缺页

原书缺页

原书缺页

原书缺页

Kahuna　　　　无敌模式

★ 雷神之槌 II

按“～”键后即可输入下列秘技：

give all：所有物件

give health：加血

give weapons：所有武器

give ammo：所有弹药

give armor：护甲加到 200

give body armor：护甲力加 1

god：无敌

notarget：没有敌人模式

noclip：穿墙模式

give jacket armor：得到夹克护甲

give blaster：得到炸弹

give shotgun：得到散弹枪

give super shotgun：得到超级散弹枪

give machinegun：得到机关枪

give chaingun：得到链枪

give grenade launcher：得到榴弹发射器

give rocket launcher：得到火箭发射器

give railgun：得到 Railglln

give bfg10k：得到 BigFu*king Gun 10k

give shell：得到 10 个弹匣

give bullets：得到 50 发子弹

give cells：得到 50 个 Cells

give grenades ：得到 5 个榴弹

give rockets：得到 5 枚火箭

give slugs：得到 10 个金属块

give quad damage：4 倍伤害

give invulnerability：无敌

give silencer：得到消音器

give rebreather：得到氧气面具

give environment suit：得到环境外套

give ancient head：得到远古头

★豪盗神偷

在角色选择画面，按“DEL”键重新为角色命名。键入下列字符串作为角色的名字，你将享受到特殊待遇。

superwell：直接进入所有的关卡

stevesmates：所有警察消失

itcouldbeyou：给你 999999999 点数

suckmyrocket：获得所有的武器、弹药和一张脱狱卡

itstantrum：无限生命数

6031769：无限生命数

hatemachine：增加点数的价值

buckfast：在游戏中随时按下数字盘中的“*”键，便立即获得所有武器

porkcharsui：进入“诊断”模式

★ 荒诞王国

看所有的动画：按住 Shift，上、左、右、左、右、左、右、下

自由选关：按住 Shift，下、右、左、左、右、左、上

★ 鳄鱼历险记

在岛屿选择画面或在游戏进行中可以键入以下秘技：

Argolife：无限生命数

Argoskip：关卡选择

另外以下这串密码可以解开所有的秘密地点，以及将你送到第五秘密岛屿的最后一关。这串密码为“LLLLDRRLLDRDLUR”。

★ 假日岛国

在游戏中同时按下 Shift、Ctrl、Alt 和 G 键，这样你就不再碰上经济上的拮据困境。

★ 重装机甲

在游戏中同时按住 Ctrl、Alt 和 Shift 键，然后键入“checkmatein2”，这样你就能胜利地通过当前关卡，但是没有奖励的分数。

★JSF 战机

在飞行员选择画面上同时按下左、右两个 Ctrl 键以及 ENTER 键，然后你就能选择驾驶游戏中所有的飞机与直升机。

在游戏中同时按下 Ctrl、G、U 三键，你就能得到自导引导弹。

★剑下亡魂

在游戏过程中，按住 F1 不放后继续键入：

Mukor = 无敌模式

Dedly = 更换为强力武器

Golrg = Big Char

Btiny = Small Char

Silky - 敌人不会移动

Agrav - 改变重力

Lunar - 将重力改成月球重力

Peace - 直接杀害敌人

在启动游戏，运行主程序文件 Die. exe 时加入参数 - god 即可进入 God 模式。

★INCUBATION

最后的 BOSS 是一个非常大的蜘蛛，用模式 2 中的激光和其它重武器在它

的背后攻击就可以轻易地杀掉它。

在主屏幕（即城市地图画面）输入：

i×1 － 全显示

i×2 － 增加10点SKILL值

i×3 － Equipment值500

i×4 － 跳关

★光速兔崽子Ⅱ

在游戏过程中，直接输入（只有单人模式有效）：

jjgod	无敌模式
jjinv	无敌模式
jjguns	取得所有武器
jjammo	弹药全满
jjrush	Sugar rush
jjfly	拥有Helicopter ears，再一次拥有hoverboard
jjk	自爆
jjshield	能量护盾
jjnext	跳关
jjlight	Fully light level
jjbird	出现协助过关的Bird助手
jjcoins	获得金币
jjgems	获得宝石
jjending	回到主画面
jjq	结束游戏回到桌面
jjmorph	变身成Spaz，再一次变成Bird，再一次变成Frog，第四次变回Jazz

★东京番外地

在选择人物画面按13下“START”键，并在倒计时还剩13秒时按下“PUNCH”键，这样选择的角色在出战时会手持奇怪的武器。

★ 致命快艇

键入以下字串：

SML 使用无线控制

EPS　巡回赛模式

PBR　障碍赛模式

PDL　秘密关卡：矿坑

URN 地下墓穴

★野兽和乡巴佬

输入 kneelbeforeme 打开作弊模式，然后按以下键：

0103 ：小乡巴佬

Ctrl + F6 ：全地图

F1 ：作用未知，请各位自己试试，如果知道请告诉我

g ：无限金钱

★超时空英雄传说 II 北方密使

一、秘技进入方式

进入游戏后，在主选单中选择“系统设定”（或在游戏中进入），在系统设定中，同时按 Ctrl + Alt + O，画面最下方就会出现一个要求输入密码的画面，输入 UJGAME 即可。

二、进入作弊模式后

1. 人物功能表（用鼠标指在人物身上，按下 Alt + V）。

（1）生命力。

（2）法力点数。

（3）精力点数。

（4）魔力值。

（5）反应力。

（6）攻击力。

(7) 防御力。

(8) 剑术值。

(9) 战技值。

(10) 经验点数。

(11) 各种法术及技能值。

(12) 该人物的坐标位置。

(13) 取得特定物品，但须有物品 ID 码。

(14) 性别。

(15) 关系值。

2.F10 功能表。

(1) NoDead = on 时我方永远不死。

(2) Get Money 你想要多少钱，打个数字就行了，不过别太多。

(3) Save Treasure Location 给一个文件名，会记下这一关的宝物位置。

(4) Hard 游戏难度，1 最简单，5 最难。

3. 新增人物（在空地上按下 Insert)。

(1) 此人物所属阵营。

(2) 兵种编码 ID。

(3) 出现时的等级。

(4) 出现时面对的方向。

(5) 性别。

4. 其它。

(1) 在任一人物上按下 Del 键可以杀死该人物（但不要乱杀)。

(2) 同时按下 Alt + R，我方所有人物都可以再度行动（鼠标须再动一下)。

(3) 在人物身上同时按 Ctrl + A 键．这个人物能暂时学会所有的魔法与招式（敌我皆可适用)，也可以控制敌人。

(4) 按下 Alt + B 或 Alt + C，然后再移动一下鼠标，即可自动抓图，储存在本游戏的 SAVE 子目录下。

★3D 毁灭公爵（新版）

按住 D 键不放，然后按 N 键，击活作弊菜单，再输入以下密码可得：

CASHMAN　扔钱（这是一条没什么用的秘技）
COSMO　给你无限的飞行装置能量
CORNHOLTO　无敌模式的开启与关闭，并给你无限的飞行装置能量
HYPER　得到类固醇
ITEMS　给你所有的物品和钥匙卡
KROZ　无敌模式的开启与关闭，并给你无限的飞行装置能量
RATE　显示机器的运行帧数
SCOTTY ??　跳关，第一个问号是事件，第二个问号是关数
SKILL?　难度级数改变
STUFF　给你所有武器、钥匙和弹药
VIEW　第三人称视角开启
WEAPONS　和 STUFF 功能差不多，但没有物品

★火狐狸

过关密码：

1．0531　2．1200　3．3410　4．0123
5．5013　6．4231　7．2351

★独立日

在游戏主菜单选择 Options，以 RADARMY 作为名字后选 End，在 Option 再选 exit 退回主菜单，按 Ctrl＋右 Shift＋8 就可以进入无敌状态。

★侏罗纪圣战

在游戏中按 ENTER，再输入：
food：得到 5000 食物
next：跳关

★水浒传天导 108 星

这个游戏一开始只有两个年代选择，用以下方法可以选出第三个年代

——辽怀吞宋之心。在主选单上按退出（即按右上角的小叉号），游戏程序会问你是否真的退出，选否定，再选择进入新游戏就行了。

★猴岛小英雄Ⅲ

对话字幕出现时，按 Alt + TAB 切换到 Windows95，再按 Alt + TAB 切回猴岛，按住键盘上方的数字 8 不放就能即时切换中英文版。

★ VR 特警Ⅱ

开启所有功能：修改游戏安装目录下的 vcop2.ini 里的 Game Setting，在里面加入一行 extra = 2 并存档后，只要在游戏按下 F6，就可看到所有功能。

★ 魔法军团

1. 改变人物属性。

点中我方人物出现移动范围时键入“go2doctor”，如果发出一声猫叫，则表示成功。此后用鼠标指向要改变属性的我方人物，按下列数字键即可调整相应属性（按住越久，调整越多）：1 + HP；2 - HP；3 + MP；4 - MP；5 升级；6 降级。调整屏幕上不会立即显示变化，需要把鼠标移开再重新指向该人物才能看出变化。

2. 快速过关。

点中我方人物出现移动范围时键入“go2skiplevel”，如果发出一声猫叫，则表示成功，此后移动一下该人物即完成当前任务。

★ 红线飙车

以“disseiit”作为姓名输入，就能选择所有赛道和所有赛车。

★ 少年街霸Ⅱ

选择原版春丽：进入对战模式，将选择框移至春丽处，然后按住选择键

大约 5 秒左右，再按任意键即可。

选择真豪鬼：进入对战模式，将选择框移至豪鬼，然后按住选择键大约 5 秒左右，再按任意键即可。

★薛家将

Alt + F3：加 10000 元（武器店和练兵场中用）

Alt + F5：主将法力全满

Alt + F6：加 10 点经验值

Alt + F7：主将生命满

Alt + F8：敌人全死

★ 明星大赛

开始职业生涯赛（Career）时，以下列名字（Real Name）进行比赛就能选用对应的隐藏赛车。

CHAO BROS　　得到印地赛车

PEACEFUL OCEAN　　得到斯多克车

★ 噩梦鬼魅

在开始菜单中键入下列字符串再按下回车键，若成功你将会听到一声怪声，这样在欺骗菜单中开启相应的功能，此外必须先输入"everywhere"激活欺骗菜单：

everywhere	可进入所有关卡并开启以下秘技
boulon	无限弹药和物品
bronko	选用怪兽出战
gu	开启碎片模式
chico	减少模式
david	没有必杀技
blur	开启 Play Blur 功能
lovdik	开启 Team Greetings 功能

bes	进入 Debug 模式
moby	选择 CD 音轨
alain guyet	开启欺骗菜单中的所有选项

★少年街霸

1. 不战而胜。

进入 Options 选项，将时间调到 99。选择任何角色，然后开始战斗。稍等一会，屏幕上就会出现"Timeover"，这时候 PLAYER 1 就会不战而胜。

2. 隆、肯合战 VEGA。

首先在 LEVEL 6 或更高水准，不用 CONTINUE 完成游戏，并以"Super Finish"连胜十回合。然后在 Options 选项画面，进入 Team Mode，你就能如愿以偿了。

★ 铁甲风暴

在任务关中有些是限时任务，只要存储进度再调出就会发现，时间限制又恢复初始值了。

★ 南北大战乱世情

先同时按下 Shift 和回车键，输入下列秘技中任意一种后再按下回车键：

加强所有单位	Union：Hooker;	Confederacy：Longstreet
取出所有要塞	Union：Hancock;	Confederacy：Jackson
提高经验	Union：Mcclellan;	Confederacy：Beauregard
回到开始时间	Union：Buford;	Confederacy：Stuart
跳到结束时间	Union：sedgewick;	Confederacy：Flckett
产生所有的援助	Union：Reynolds;	Confederacy：Hill
电脑与电脑对战模式	Union：Halleck;	Confederacy：Halleck
重置已行动部队	Union：Sheridan;	Confederacy ： Lee
看所有的部队	Union：Warren;	Confederacy：Hotchklss
看敌人的作战命令	Union：Custer;	Confederacy：Harrison

★ 战争年代

按住 Alt 键再输入 WAR，放开后迅速输入下列字符串以开启相应功能：

togglefog	消除黑雾
viewmap	显示整张地图
lockandload	重新部署敌我所有单位
quickbuild	快速建造
autowin	敌方全灭
toggleai	关闭/打开 AI
rearm	重新部署激活的单位
moremone	增加金钱 1000000 个单位和 1000 个单位 Rus
combo	消除黑雾、显示整张地图、快速建造、加一大笔钱
veteran	升级所有激活单位
godmode	无敌
killactiveunit	消灭所有激活的单位
enemypowerup	给敌人下达 HQ 命令
showdanger	显示危险所在
loaddunits	可选用所有单位和建筑
doltmite	激活单位超出最大限额
dogeatdog	双倍电力输出
wincampaign	获得战役胜利

★ 失落的世界

同时按下 Shift + Ctrl + X + S 四键，在画面左下方将出现红色的提示符，这样即可输入下列秘技：

money #	增加 # 数量的钱
kill	消灭已选的物件或是恐龙
clear	看清全部地图
upgrade #	参数调为 8、c、d、a、v，其中 8 为速度（Speed），c 为负载（Carry），d 为损伤（Damage），a 为护甲

(Armor)，v 为幻象（Vision）。# 为具体数量。

Egg raptor	得到迅猛龙蛋
Egg trex	得到 trex 蛋
Egg stegosaur	得到 stegosaur 蛋
Egg prasaur	得到 prasaur 蛋
Egg dilo	得到 dilophosaur 蛋
Egg triceratops	得到 triceratops 蛋
Win	任务完成
Lose	任务失败
Macleod	隐形
Remdul	得到隐藏角色

★异　变

在主画面中输入下列字符串开启相应功能：

i×1　所有可去的地点已现

i×2　每个队员增加 10 点技术点数

i×3　小队得到 500 点装备点数

i×4　进入下一个任务

★ 旋风装甲 II

1. 在选择车辆画面下输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

ICECREAM	选用 Sweet Tooth 参赛
BIGBOY	选用 Minion 参赛

2. 在游戏进行过程中输入 GLORIOUS 后即可输入下列秘技：

DIVINE	无敌
ALLUCANEAT	无限生命
DOUBLEDOWN	超级武器
HOLYSMOKES	弹药无限
SLAMFEST	武器威力增强
GIMMEMORE	增加武器

ZHOT　　　　跟踪燃烧弹

CUSUCKA　　　百万支枪

FRAMERATE　　显示画面帧数

3. 在游戏中可输入下列方向顺序即可：

下、上、右、左、上、上、下、下	用武器交换生命
左、右、上	冰冻炸弹
右、左、下	地雷
右、左、上	燃烧弹
上、上、右	护盾
上、上、左	超级弹跳力
左、右、下	向后攻击
右、下、左、上	斗篷
上、下、上、上、空格	米列特攻击

4. 在多人游戏模式下在选择关卡画面是输入 DAS。BAK 后即可输入下列秘技：

SLEUTH　　　在赛前

JMSWAMP　　进入自杀沼泽关卡

TMBURBS　　进入生化关卡

TMROOF　　　进入屋顶关卡

★ 黑暗王朝

编辑文 DARK \ SHELL \ SHELLCFG.H，找到“#define BTN－MISSON－COEFFICIENT 150”这一行，将其中的 150 改为 157。现在你就能选择游戏中的任何关卡，只需按下左下角新增的“CHEAT”按钮。

★ ABUSE

在游戏命令行后加 －edit 参数进入游戏的 GOD 模式，按 Shift＋Z 后按 TAB 开始游戏，你会发现……

★天堂与地狱

输入 SAMMAX，可看到地图上的 Sam 和 Max。

输入 $ @! 可得到 10000000 便士，但游戏中只能使用 3 次。

★钢铁雄师 Ⅱ

游戏中，按住 Backspace 键输入 kyle，则弹药、油料、装甲、生命全满!!

★太空模拟游戏

按下 Ctrl + A，加快时间流逝；

按下 Ctrl + Shift + A，减慢时间，用来对付敌机更有效。

★天旋地转 Ⅱ

FREESPACE　跳关

GOWINGNT　使引路球会攻击

LPNLIZARD　使武器会自动攻击

BITTERSWEET　画面有鱼眼效果

PIGFARMER　视窗缩小

ALIFALAFEL　补充装备

SPANIARD　消灭敌人

★ FIFA SOCCER '98

在游戏主菜单中选择 Customize Squad 进入 Player Edit 模式中，在任意球员的名字一栏输入以下代码后按回车键：

eac rocks

johnny atomic

dohdohdoh

urlofus

xplay

footy

至于有什么特殊效果，请各位自己试试吧！

★一级方程式赛车

在游戏中使用以下名称存盘：

SPEEDY　进入隐藏赛道

MUZFRANK　改变游戏中的声音

ASHCAKES　Lava 模式

例：使用 SPEEDY 存盘后，开始 Quick Race 后终止，隐藏赛道将出现在赛道列表中。

★两性战争

在游戏中用 BUY A PLAYSTATION 作为名字存盘，可得到无敌状态并有无限子弹。

★杰迪骑士 II

在游戏中按 T 进入控制台模式，输入：

kill　自杀

red5　得到所有武器

wamprat　得到所有物品

imayoda Light Force Master

sithlord Dark Force Master

deeznuts Next Force Level

yodajammies　Force 加满

eriamjh　飞行模式

jediwannabe on　不死模式

thereisnotry　进入下一关

raccoonking　具有 Light Force 和 Dark Force 双重力量

bactame　生命值加满

5858lvr　显示地图全景

pinotnoir x 跳关　（X 是 1～21）

whiteflag 1（0：关闭）　开/关闭敌人 AI

slowmo 1（0：关闭）　慢动作

★JET MOTO

要想使用秘技，必须先经过以下几个步骤：

1. 以 Intermediate 难度跑完全程并获得第一名，将出现四个新的隐藏赛道。

2. 以 Professional 难度跑完全程并获得第一名，将又出现两个新赛道。

3. 再次以 Professional 难度跑完全程并获得第一名，将出现一个新的赛道。

4. 重复第 3 步骤。

5. 进入游戏主菜单，程序将告诉你“CODES ENABLED”。

6. 输入以下代码：

ZOWIEZOOM　无限加速

2XSTUNTS　双倍特技值

CONTORTIONIST　灵活度增强

JETPACKSPECIAL　火箭

ZIPPYNODRAG　抵抗力消失

SWOOSHSKATE　冰上赛车

SCREECHNOW　空气刹车

YAHOOLOOKIE　视角调整

★魔法飞毯

秘技开启模式：进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 RATTY 后再按下回车键。

Alt + F1 取得所有的法术

Alt + F2　增加法力

Alt + F3　消灭所有对手
Alt + F4　消灭敌方的气球
Alt + F5　毁灭敌方的城堡
Alt + F6　治疗、恢复生命点数
Alt + F7　消灭所有的生物
Shift + C　瞬间破关
另外启动游戏时可加入参数进入指定的关卡，方法如下：
CARPET －LEVEL n，其中 n 代表欲进入关卡数值。

★魔法飞毯 Ⅱ

进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 WINDY 后再按下回车键，就可以用以下的这些秘技了。

Alt + F1　取得所有的法术
Alt + F2　增加法力
Alt + F3　消灭所有对手
Alt + F4　消灭敌方的城堡
Alt + F5　毁灭敌方的气球
Alt + F6　治疗、恢复生命点数
Alt + F7　消灭所有的生物
Alt + F8　增加魔法经验值
Alt + F9　自由地使用魔法
Alt + F10　无敌模式
Shift + D　跳到下一个目标
Shift + C　瞬间破关

★肉食傀儡

游戏中输入：

ingesth　满血
ingesta　子弹加满
ingestw　子弹加满

ingeste　　　　能量加满
boom　　　　爆炸
dansmartbomb　　杀掉屏幕上的所有敌人

★MEGA RACE Ⅱ

你想要更快的速度和更多的钱吗？请在 DOS 提示符下键入如下的命令运行游戏——"MegaRace SPEED MONEY"。

SPEED　赛车加速
MONEY　开始新游戏时有 99999 元
MAP　显示地图
NOLANCE　让解说闭嘴
GAME　跳过片头动画直接进入主菜单

★摩托英豪

在游戏中要求你键入名字的时候，输入以下名字，完了之后会听到一声"嘀"，然后游戏会要求你再次输入你的名字，现在你可以输入你自己的名字了，此时作弊模式已经打开：

CDNALSI　　打开隐秘赛道
CTEKCOP　　用袖珍自行车进行比赛
CESREVER　　所有赛道反向

测试游戏刷新频率：在命令行输入 Moto. exe －ijklmnop 进入游戏，然后按 Ctrl＋F1 两次，在屏幕左下角将出现当前刷新频率。

★神话——堕落之神

选关：在游戏主菜单，按住空格键后单击"New Game"可选关
快速取胜：按 Ctrl 和 ＋ 键

★NBA LIVE '98

隐藏球队

在主菜单屏幕，单击 Rosters，再单击 Create Custom Team，输入以下其中之一的字符作为球队的名字，你将能选择隐藏球队：

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

★极品飞车 Ⅱ

在游戏主菜单输入：

hollywood　好莱坞隐藏赛道
pioneer　给隐藏赛车加速
bus　公共汽车
semi　大卡车
armytruck　陆军卡车
vwbug　VW Beatle
volvo　沃尔沃轿车
bmw　宝马
mercedes　奔驰
mazta　马自达
jeepyj　吉普车
quattro　奥迪
vanagon　VW Combi
landcruiser　丰田陆地巡洋舰

★极品飞车Ⅱ SE版

在游戏主菜单输入：

hollywood　好莱坞隐藏赛道

pioneer　给隐藏赛车加速

tombstone　加分车

slip　慢动作

fzr2000　超级加分车

schoolzone　校园汽车

vip　中型客车

go18 到 go51　各式各样的汽车，请自己测试。

在主菜单键入 MAD，在游戏中，你车后扬起的灰尘将是——一大堆牛蝇(3Dfx only)。

在赛车时，按住 H 键，赛车将会有短暂的加速。

在主菜单键入 SLOT 将进入 slot 模式（前提：你必须在 ARCADE 或 WILD 模式中），至于有什么效果，还是你自己试试看吧！很疯狂的哦！

在主菜单键入 CHASE，在游戏中，如果你超过你的对手，他们就只会在你后面傻跟着，并且他们之间会发生碰撞、跳跃等等。

在主菜单键入 RAIN，游戏中将下雨。

在主菜单键入 SLIP，可使赛道变滑。

★极速狂飚 Ⅱ

在 OPTION ROOM 屏幕中键入以下字符即可获得相应功能，注意：游戏没有特别提示，只要进入相应选单即可看到变化。若要恢复正常，删除 CHOICE．DAT 文件。MRTRK 包括隧道在内的所有赛道。

TACAR A 队获得附加跑车

TBCAR B 队获得附加跑车

TCCAR C 队获得附加跑车

TDCAR D 队获得附加跑车

TACARTBCARTCCARTDCAR 为所有车队增加附加跑车

CHMPA 任选 4 种联赛

★帝国之影

用' R Testers ROCK'为名字可玩所有关卡；
用' Credits'为名字可看结局画面。

★水浒传梁山英雄

使用后期的林冲	在标题中输入 19668101
使用红燕子	在标题中输入 2604352
无敌	用方向键快速输入上上下下左左右右
升级	用方向键快速输入上上左左下下右右
让敌人消失	在游戏中输入 PANDACLEAR
直接过关	在游戏中输入 PANDAAFTER
选关	在标题中输入 JUMP
选同一个角色	在选人画面中输入 SAMEROLE
让林冲不换衣服	在林冲发配地点前输入 CLOTH
升级	快速按方向键上上左左下下右右
选关	在主选画面打 JUMP
过关	在游戏中打入 PANDAAFTER

★炸弹超人

1-1关	A-HVWXYZ	3-1关	AFH-WXYZ	5-1关	ASHVW-YZ
1-2关	B-VWXYZ	3-2关	BF-WXYZ	5-2关	BS-VW-YZ
1-3关	A-HVBXYZ	3-3关	AFH-BXYZ	5-3关	ASHVB-YZ
1-4关	A-HV-XZZ	3-4关	AFH-XZZ	5-4关	ASHV-ZZ
1-5关	Q-HVWXYZ	3-5关	QFH-WXYZ	5-5关	QSHVW-YZ
1-6关	A-HVWXVZ	3-6关	AFH-WXVZ	5-6关	ASHVW-VZ
1-7关	A-HVAXLZ	3-7关	AFH-AXLZ	5-7关	ASHVA-LZ
2-1关	AGHVWXYZ	4-1关	ADHVWXYZ	6-1关	AAHVWXY
2-2关	BG-VWXYZ	4-2关	BD-VWXYZ	6-2关	BA-VWXY

2－3关	AGHVBXYZ	4－3关	ADHVBXYZ	6－3关	AAHVBXY
2－4关	AGHV－XZZ	4－4关	ADHV－XZZ	6－4关	AAHV－XZ
2－5关	QGHVWXYZ	4－5关	QDHVWXYZ	6－5关	QAHVWXY
2－6关	AGHVWXVZ	4－6关	ADHVWXVZ	6－6关	AAHVWXV
2－7关	AGHVAXLZ	4－7关	ADHVAXLZ	6－7关	AAHVAXL

★影子战士（试玩版）

在游戏中按T，再键入以下秘技：

SWGIMME　得到所有物品

SWGREED　开启所有秘技

SWTREKxy　跳关［x为大关（0是第一关），y为小关（1是第一关）］

SWLOC　在屏幕的左上角显示画面大小比例

SWRES　改变分辨率

SWSTART　重新开始本关

SWMAP　切换自动地图

CONFIG　显示“帮助配置（help config）”

QUIT　离开游戏

SWNAME　这个秘技……好象什么都没有发生？

WINPACHINKO　让你在pachinko game模式中取胜，然后再得到一个物品

★模拟直升机

I'M THE CEO OF MCDONNELL DOUGLAS 可使用机库中所有直升机（按1－9键）

SHIELDS UP GOD　模式

SUPERPOWERMULTIPLY　飞行中按Shift键可加速

BEEN THERE, DONE THAT　结束当前LEVEL

I LOVE MY HELICOPTER　返回直升机

THE MAP, PLEASE　自动地图

GAS DOES GROW ON TREES　无限油料

WARP ME TO CAREER：XX　跳关（XX = 0～30）

★STARGUNNER

在游戏里按 F8，再退出（注意是回到主菜单，而不是退回 DOS），再用你在最后一次游戏里用的名字重新开始一个新游戏。在购买武器装备时按小键盘上的“5”，可得到 5000 块大洋。可以重复按下去。另外在游戏里按 F8 得到无敌。

★TEST DRIVE OFF－ROAD

当要求输入你的姓名的时候，输入以下之一进入游戏：

cheat1

cheat2

cheat3

cheat4

cheat5

ciggies

效果：得到四种隐藏赛车、所有赛道和一段赛车录像

★TEST DRIVE Ⅳ

要进入 CHEAT 模式，请先进入 Save Game 屏幕，选择 Slot 10，输入以下的作弊码。注意：在连线模式中，各个机器必须输入相同的作弊码，否则游戏会崩溃！

BIRDVIEW　俯瞰视角

GONZON　开启快进模式

GONZOFF　关闭快进模式

MPALMER　迷你赛车

MIKTROUT　大赛车

BANDW　黑白模式

SPAZZY　Test Drive on Acid

LEVELLLA　所有赛道

SRACLLA　所有赛车

CREDITZ　显示游戏制作小组情况

ITSLATE　取消特殊效果（3Dfx only）

AARDVARK　所有碰撞关闭

STICKIER　没有 3D 碰撞

NOAICARS　取消 AI racers

以下代码也可用，但不完全有效果：

ASTIDERC

TSTIDERC

DSTIDERC

COLOUR

MASTER

NITROXXX

BOBCRED

★终极速度

TERMINAL VELOCITY

TRIGODS　无敌

TRFRAME　改变换页速度

TRISHLD　修复护盾

TRINEXT　跳关

TRIHOVR　射击时停止飞行

TRIFIRO　30 秒内无敌

TRICOPS　加装示波器

TRIBURN　加强后燃料器

TRIFIR1　加装 PAC 弹

TRIFIR2　加装 ION 弹

TRIFIR3　加装 RTL 弹

TRIFIR4　加装 MAM 弹

TRIFIR5　加装 SAD 弹

TRIFIR6　加装 SWT 弹

TRIFIR7　加装 DAM 弹

TRIFIR9　30 秒内无敌

3DREALM　加装全部枪支

MANLACS　加装后燃料器

★起　义

在游戏中先按 M，然后输入以下代码后按回车：

CHUMP　无敌

DANGEROUS　无限武器

TUFF ASS　超级武器

SUPER CHUMP　高速、无敌

使用此条秘技，你必须先进入无敌模式（CHUMP）

DANGEROUS CHUMP　无限武器，无敌

使用此条秘技，你必须先进入无敌模式（CHUMP）

TUFF ASS CHUMP　超级武器、无敌

使用此条秘技，你必须先进入无敌模式（CHUMP）

DANGEROUS SUPER CHUMP　无限武器、高速、无敌

使用此条秘技，你必须先进入无敌模式（CHUMP）

TUFF ASS DANGEROUS SUPER CHUMP　无限武器、超级武器、高速、无敌

使用此条秘技，你必须先进入 DANGEROUS SUPER CHUMP 模式

★银河飞将 Ⅳ

执行游戏时键入 WC4 CHICKEN。在战斗中只要按下 Ctrl + W，被锁定的敌机即会自爆。

Wing Commander：Prophecy　（银河飞将：预言）

MORETUNES　在飞行模式中输入后可控制音乐

GOODTARGET　在飞行模式中输入后可有 turret－like targeting

ALSWANTSMORESHIPS　在模拟模式中输入可驾驶敌方的飞船

DYNOMITE　在飞行模式中输入可使用以下秘技：

F12　摧毁当前目标

Ctrl + I　无内部损坏

Ctrl + C　碰撞（?）

Ctrl + K　自杀

★WIPEOUT XL

在游戏开始的 TITLE 画面输入：

RUSH　　比赛中出现 Silly ships

在游戏主菜单输入：

XTRACK　　所有赛道

XTEAM　　Pirahna 队

XCLASS　　Phantom class

在游戏中按 ESC 键暂停游戏并输入：

PSYMEGA　　无限武器

PSYTICKER　　无限制时间

PSYPROTECT　　无限能源

PSYRAPID　　机枪

在游戏中任意时间输入：

FRAMERATE　　显示刷新频率

★WORMS

在武器选项菜单中输入 BAABAA，可选择新的极具破坏力的超级武器。

★地狱火

在 hellfire 目录下编辑文件 command. txt。内容如下：cowquest；theoquest；bardtest；multitest，可得两个新任务和"吟游诗人"。

如果你有 5001 个金币，把 5000 个扔在地上，只留 1 个在身上，然后用任意物品把物品栏装满。关闭物品栏，去拣地上的 5000 金币，虽然拣不起

来，但你会发现物品栏里的一个金币变成5000个金币了。

★黑衣人

在游戏中按ESC输入DOUGMATIC几次直到返回游戏，这时输入：

PROTECTME：不死

GIVEME：得到所有武器

LOADME：无限弹药

HEALME：满血

ARCTIC：进入“北极海”隐秘关卡

KILLEM：敌人全死

(以上代码全部大写)

★七个帝国

进入游戏，输入“!!! @@@###”出现对话框，输入：

u：国王不死

t：技术开发完毕

z：建设速度加快

★小丑奇兵

各关密码：

1) OMAAEBIA	2) NAABEBAI	3) ENAIAKBI	4) PEIAIBBA
5) KFCACICE	6) AFICBAIM	7) NGIAIBJJ	8) EHIIAKAC
9) NIIAIBKB	10) AHICBAJE	11) LOCACMGI	12) KACACIIM
13) OAIAIDLB	14) ELIIAODC	15) OEIAIELJ	16) OGIAJEEB
17) AHMCBCMD	18) AJECBDEF		

★模拟农场

按下Shift键不放，键入CORN得10000元。

★黑日 II

先以“DSUN－K911”的参数进入游戏，在游戏中键入：

t：所有团体升级

M：记下所有魔法

Alt～F2：增加“stats”

Alt～F4：学会所有魔法

★CRAZY DRAKE

游戏中键入以下密码：

COLIN：增加 20 个等级

DRAKENUKEM：时间加满

ENTERSANDMAN：无敌

EUROTECH：增加生命

ONEREALITY：加体力

PLUGANDPRAY：免费

RADIOHEAD：过关

ROCKETZRULES：加炸弹

★魔　视

游戏中按下 PAUSE/BREAK 键，输入：

IAMGOD：无敌

ALLGUNS：加满弹药

GHOST：一流模式

★魔　爪

游戏中键入以下秘技：

MPKFA　　无敌

MPPOS　　显示形势

★魔法杀手

键入“~”，然后键入：

impulse：无敌

ode to jack：敌人全死

impulse 10：大魔法攻击

★失落的维京人Ⅱ

GHST：无敌

W4RP：去你到达过的任何地方

CR3D：Credits

★水浒英雄传

按 H 和数字 0~6，可跳关到 1~7 关。

★银河飞将Ⅴ

游戏中输入：

goodtarget：改变瞄准方式

moretunes：激活无线电模式

dynomite：欺骗模式，按 Ctrl+c 可取消碰撞；按 Ctrl+i 无敌；按 Ctrl+F12 摧毁被锁定的目标。

★烽火连天Ⅱ

按 Enter 输入：

the sun also rises：显示地图

golden boy：得到 5000 能量和 1000 丁烷

the great pumpkin：得到胜利

on a mission from gawd：加快速度

★铁人 47

按 F6 不放，输入：

POWER：关底的老怪成为“白痴”

WIPEOUT：杀死关底老怪

POWERTIE：加满血

方杖传经

阿弥陀佛……

方杖传经 ★

众所周知，电脑不是游戏机，不是简简单单地把机器打开就能玩的（但愿以后可以）。因为游戏同样也是软件，它也需要在特定的软硬件环境下才可正常运行，因此玩友们在玩游戏时可能会遇到这样或那样的问题（即使正版软件也同样），这就需要我们动脑来解决它们。方杖现在将数年来本人在游戏世界中摸爬滚打获得的解决常见游戏故障经验同玩家们共同探讨一番，同时也希望能给刚入此道的玩友们在解决类似问题时能有一些启发。

显 示

显示卡导致游戏不能运行或在运行中出故障恐怕是所有游戏故障中最多的了。因为显示卡除了在型号上种类繁多，而且在软件设置方面也要费神很多——不同的游戏对不同的显示模式是有各自要求的。下面请大家看几个故障实例：

例 1

故障：丽台 WINFAST S600 的显示卡在 DIRECT 3D 模式下运行《古墓丽影》等游戏时，画面残不容睹——贴图大量缺少。

解决：将显示卡显存加至 4MB，即可解决问题。

例 2

故障：运行部分游戏时，发现画面偏移。

解决：进入 WIN95 的显示器设置，将扫描频率降低。

例 3

故障：S3 VIRGE 芯片的显示卡在运行《天龙八步之六脉神剑》时花屏。

解决：此游戏对 S3 系列芯片（并不是所有）和 ET4000 芯片的显示卡兼容有问题，不过此游戏光盘中附有另外一个安装目录，再装一遍即可。

总之，对于显示上的故障一定要从三方面来考虑：首先，要确认显示卡是否正确地安装了（要保证显示卡本身无故障），而且要安装最新版本的 DIRECTX；其次，要注意 WIN95 显示模式、扫描频率——有些游戏只能在 256 色下运行，有些只能在 16M 色运行；最后要确认自己的显示卡是否对此游戏合适或是否兼容——现在不少游戏必须要 3D 加速卡，有些则只认 VOODOO，还有的对某些芯片的显示卡兼容不够好等。

声　音

声音一般故障不多，大多是设置不当和操作有误造成的。

例 1

故障：《仙剑奇侠传》WIN95 版无法正常听到游戏中的音乐，但有音效。

解决：有音效说明 WIN95 下的声音驱动有问题的可能性不会太大，由于《仙剑奇侠传》WIN95 版中的音乐（特定场合才用 CD 音轨）是以 MIDI 格式存在，所以此故障定是出在 MIDI 的设置上。打开“控制面版”下的“多媒体”，调整一下 MIDI 设备即可。

例 2

故障：在 WIN95 下的 DOS 窗口下，运行 DOS 游戏为什么没有声音？装了驱动也不行。

解决：WIN95 下 DOS 游戏发声问题一直很烦人。实际上是跟声卡的芯片类型有关系，据方杖所知，在 WIN95 的 DOS 窗口下能正常发声的 YAMAHA719 芯片、CMI8330 可以，ESS 系列的有的有声（大部分不行），创新的方杖没试过，应该可以。

例 3

故障：在 WIN95 下玩游戏时，有时没有声音。

解决：WIN95 游戏下的声音基本上采用 WAVE 的输出方式，所以其它程序一旦占用 WAVE，那你的游戏就不能出声了。比如，你要在打开 WINAMP 的情况下玩游戏，那是听不到声音的，因为 MP3 也是用 WAVE 的。

声卡的问题还是不算多，只要你在 WIN95 下正确安装驱动，多动动脑子，一般不会有问题。

内　存

现在游戏系统平台基本上全是 WIN95，所以内存方面的故障没有那么多了。

例 1

故障：《FIFA98》只能在16M内存下运行，我的机器也是16M，可是每次运行它都说我机器内存不够。

解决：其实问题出在CMOS的“内存洞”，只要将它关掉即可。

例2

故障：在WIN95下玩游戏时，有时玩了一段时间后，系统就报告内存不够。

解决：在C盘上一定要留出50MB以上的剩余空间。

例3

故障：16MB内存的机器用CALLUS无法玩SF2。

解决：CALLUS的SF2要24MB内存，内存不够。因为其在DOS下运行，所以可以利用WIN95，在“MS-DOS”的属性中的“内存”一项下，将“MS-DOS保护内存”下的“自动”改为你想要的数目即可。

光 驱

光驱的故障一般是读不出盘，那只有去修理了，不过也有一些特殊的故障。

例1

故障：在运行某些采用CD音轨的格斗游戏时，发现速度降低很多。

解决：目前方杖也不理解此事，可能是部分光驱本身与此类游戏的兼容问题，方杖只在ACER-787E和NEC 4速4碟这两款光驱上发现了这个问题。

例2

故障：《真侍魂》在运行时，总是说找不到光驱。

解决：这个问题据说是对大多数品牌的光驱兼容不够好（好像只兼容松下的），通过对主文件的修改可以跳过光驱检测：修改运行文件，将其35扇区的224字节74改为EB存盘即可。

例3

故障：《星际争霸》、《DIABLO》在WIN98下无法识别光驱。

解决：将其它机器上WIN95目录下的SYSTEM下的一个名叫COMCTL32.DLL的文件COPY至WIN98的SYSTEM目录下即可，应该没问题。

例4

故障：《肉食傀儡》安装后运行发现光驱找不到。

解决：该想的地方方杖都想到了，也没搞清是怎么回事。后来一位网友

告之方杖，他给制作该游戏的公司发过 E－MAIL，他们说是对部分光驱兼容不好所致，不过勿须担心，幸好有补丁程序。

对于光驱无法识别的问题，不同的游戏解决方案是不相同的，但 GAME-BANK 的游戏基本上一样，其它的就不好发现了。

其　它

例 1

故障：《少年街霸》的速度比较慢，怎么回事？

解决：将手柄驱动更换即可。

例 2

故障：在安装《C&C》时，出现错误提示“Divide Overflow”。

解决：更换 DOS 下鼠标驱动程序。

例 3

故障：《毁灭公爵》运行时说找不到某个文件。

解决：消去其目录下所有文件的只读属性。类似问题也可以试着这样解决。

说了这么多，不知各位有什么收获，关于游戏故障的解决其实还是可以说不少，但大部分问题都有共通性，方杖举的这些例子希望对那些初涉游戏领域的玩友们有所帮助。

{
"filename": "MTE4MDE2Nzguemlw",
"filename_decoded": "11801678.zip",
"filesize": 20858588,
"md5": "f447d32771dd83563e95988064a07b70",
"header_md5": "547f1e036cb2b0d809fb12f0424d5dbf",
"sha1": "028fdaf443741f44db282fe7c29c6b3b79b27bdd",
"sha256": "ff0fa627f6190737dbee1465828780a8465bcae2b64913800d1d208cbbcff95a",
"crc32": 342233783,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 21705212,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 336,
"pdg_main_pages_max": 336,
"total_pages": 343,
"total_pixels": 263389700,
"pdf_generation_missing_pages": false
}